

Akira Toriyama scuola di manga



€ 3,10



Akira Toriyama e Akira Sakuma

EDIZIONI
STAR
COMICS

**QUESTA COPIA
NON PUÒ ESSERE
VENDUTA!**



scansionato da: *Valerygattadiparigi* per
Mangaka Dream

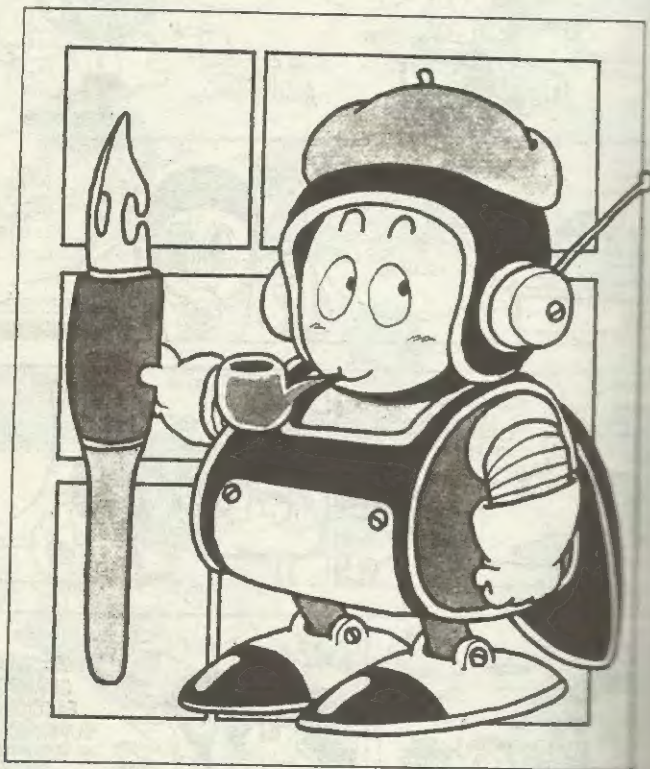
漫画家ドリーム

<http://mangakadream.forumcommunity.net>

ANCHE TU POTRAI DIVENTARE UN AUTORE DI MANGA!

scuola di manga

FORSE



Point Break mensile - anno V
numero 45 - agosto 2003
Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 52/99 del 03/10/1999

Pubblicazione a cura di:
Kappa Srl, via S. Felice 13,
40122 Bologna

Direttore Responsabile:
Sergio Cavallerin
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini

**Progetto Editoriale, Grafico,
Coordinamento e Supervisione:**
Andrea Baricordi •

Massimiliano De Giovanni •
Andrea Pietroni •
Barbara Rossi

Redazione Kappa Srl:
Rossella Carbotti, Monica Carpino,
Sara Coleone, Silvia Gallieni,
Nadia Maremmi, Giovanni Mattioli,
Lorenzo Raggioli, Marco Tamagnini,
Serena Varani

Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Mariada Brunori,
Sergio Selvi

Corrispondenza con il Giappone:
OG (Spoleto)

Adattamento testi:

Massimo Semeraro
Traduzioni: Rieko Fukuda

Adattamento Grafico:

Francesco Barbieri

Lettering: Kappa S.r.l.

Fotocomposizione: Fotolito Fasertek - Bologna

Editore:

EDIZIONI STAR COMICS Srl

Strada Selvette 1bis/1 - 06080 Bosco (PG)

Per richiedere i numeri arretrati:

Don Distrib, Strada Selvette 1 bis/1,
06080 Bosco (PG)

Per la pubblicità rivolgersi a:

Edizioni Star Comics - Tel. (075) 5918353

Stampa: Grafiche Bovini - Bosco (PG)

Distributore esclusivo per le edicole:

DM Srl - Centro Diffusione Media

Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma

tel. (06) 5291419

Copyright ©

HETAPPI MANGA KENKYUJO

© 1984 by AKIRA TORIYAMA, AKIRA SAKUMA

All rights reserved.

First published in Japan in 1984 by SHUEISHA, Inc.,
Tokyo.

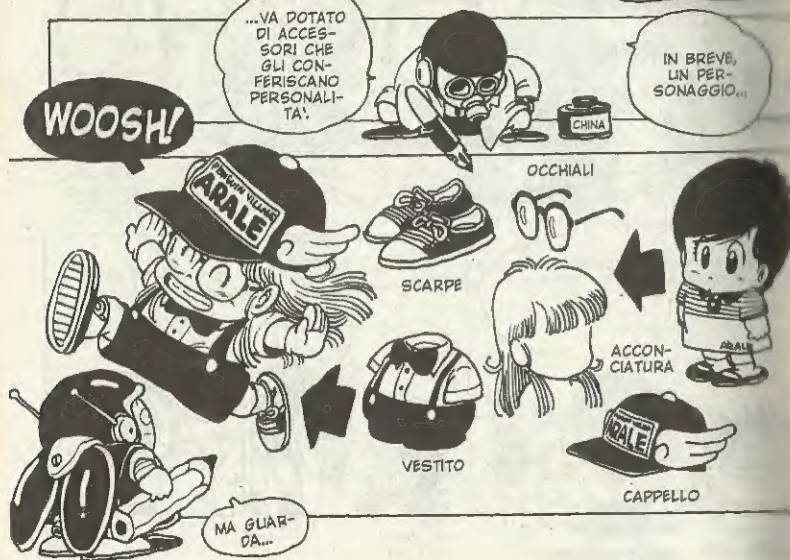
Italian translation rights in Italy arranged by SHUEISHA,
Inc. through Tuttle-Mori Agency, Inc.

Tutti i diritti riservati. Prima pubblicazione in Giappone
nel 1984 da SHUEISHA, Inc., Tokyo.

Diritti per la versione italiana ottenuti con il permesso
di SHUEISHA, Inc. attraverso Tuttle-Mori Agency, Inc.

I personaggi presenti in questo albo sono tutti maggiorenni, e
comunque non si tratta di persone realmente esistenti bensì
di semplici rappresentazioni grafiche.

A PROPOSITO DI ARALE

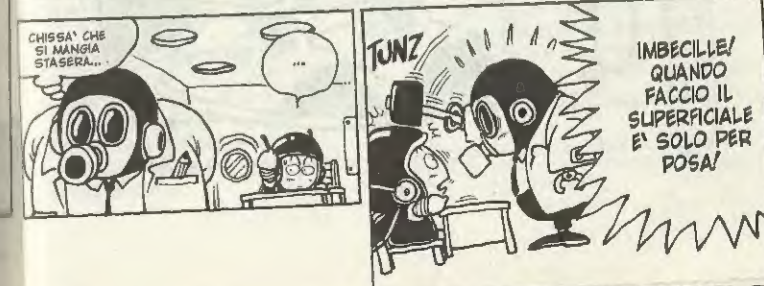
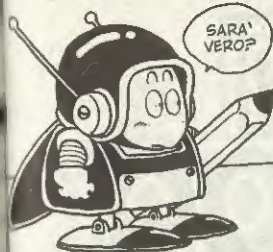


ANCHE TU POTRAI DIVENTARE UN AUTORE DI MANGA!

scuola di manga

FORSE

1





UNQUE, QUI ABBIAMO UN PERSONAGGIO...

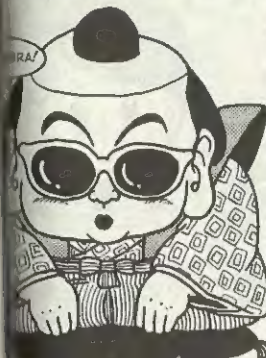
CHE A UN
PERSONAGGIO
SI BASTA
GIUNGERE
ANCHE DET-
TAGLIO...



NON MI
SEMBRA
NIENTE DI
SPECIALE.



COLO TRASFORMATO IN UN
TAAANTO APPARISCENTE!



PER ESEMPIO, SU DI UN VOLTO COSI' POCO APPARISCENTE...



...O A CAM-
BIARGLI L'AC-
CONCIATURA...



O SI PUO' PROVARE
A CAMBIARGLI GLI
OCCHI, LE SOPRAC-
CIGLIA, IL NASO, LA
BOCCA ECCETERA...



SI POSSONO
METTERE DEGLI
OCCHIALI DA
SOLE...



...O DOTARLO
DI CERTI
ACCESSORI...

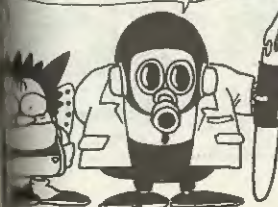


...OPPURE LO SI PUO'
VESTIRE IN MODO
PARTICOLARE...

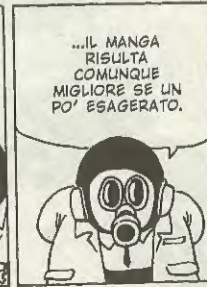


...OPPURE IL
CONTORNO
DEL VISO...

E COSI', NELLE PAGINE CHE
SEGUIRANNO, SVELERO' A
VOI LETTORI TUTTI I SEG-
RETI CHE CONOSCO SUI
MANGA.



A PROPOSITO,
ADESSO
RENDO ANCHE
TE UN PO' PIU'
APPARISCENTE!

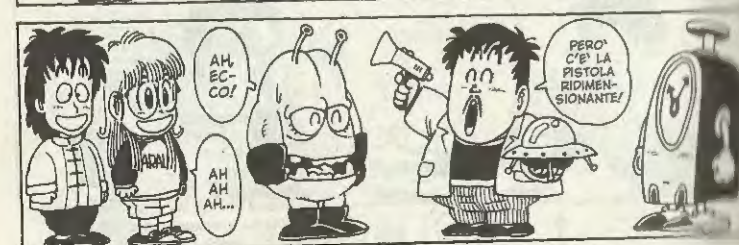
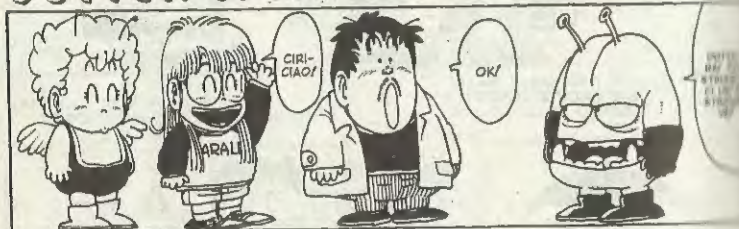


...IL MANGA
RISULTA
COMUNQUE
MIGLIORE SE UN
PO' ESAGERATO.

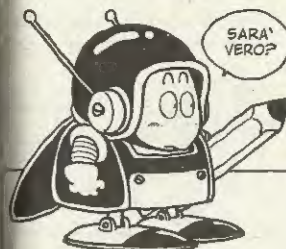


DOTTOR SLUMP

CON TUTTI I PERSONAGGI UGUALI



ANCHE TU POTRAI DIVENTARE UN AUTORE DI MANGA!

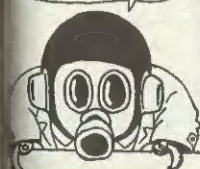


scuola di manga

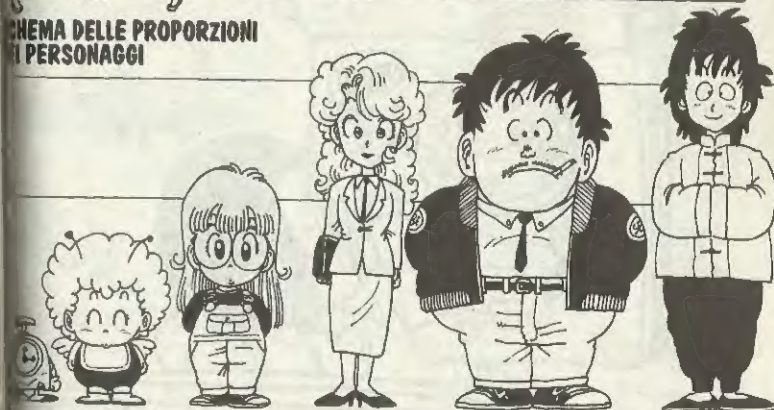
FORSE

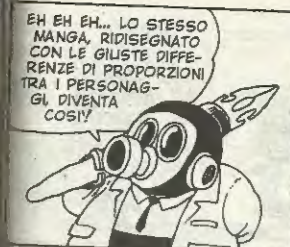
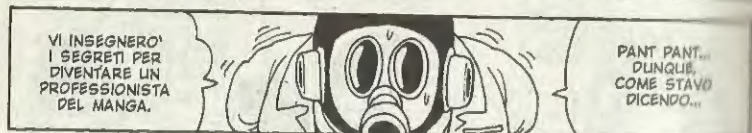
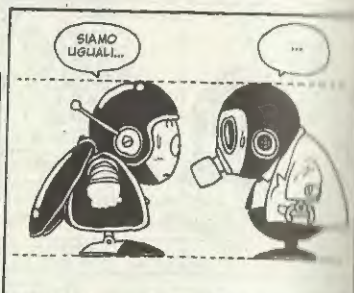
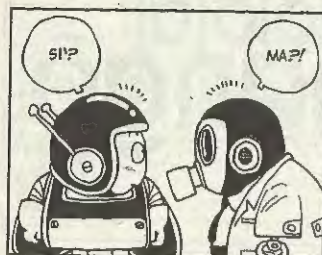
2

PRIMA DI TUTTO DATE UN'OCCHIATA A QUESTO SCHEMA.



SCHEMA DELLE PROPORZIONI DEI PERSONAGGI





DOTTOR SLUMP

COSI' COME DEV'ESSERE



FACENDO VOLARE GACCHAN, IL BIANCO CHE LE LASCIAO INTORNO RENDE PIU' PROFONDO LO SPAZIO DELLA VIGNETTA.

I PERSONAGGI RIDICOLI FUNZIONANO MEGLIO SE SONO PICCOLI.



DISEGNARLO CURVO E' UN MODO PER RENDERE PIU' VARIA L'ESPRESSIONE.

ANCHE I PERSONAGGI CHE NON HANNO NESSUNA FUNZIONE PARTICOLARE SI INTEGRANO MEGLIO SE SONO DI DIMENSIONI RIDOTTE.



APRO UNA PARENTESI PER SPIEGARE PERCHE' ARALE SI E' ACCORCIATA COL TEMPO...

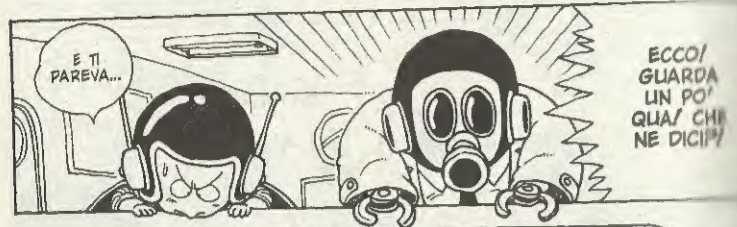
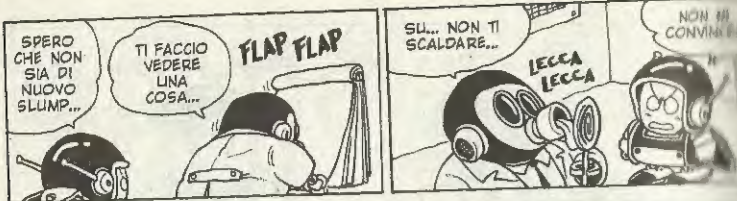


NEANCH'IO SO SPIEGARE BENE IL PERCHE' MA... GUARDATE A FIANCO. LE DUE VIGNETTE E I DUE VOLTI HANNO LE STESSO DIMENSIONI. MA LA VIGNETTA IN CUI IL CORPO E' PIU' PICCOLO RISULTA MEGLIO INQUADRATA E HA PIU' MOVIMENTO.

scuola di manga

FORSE

3



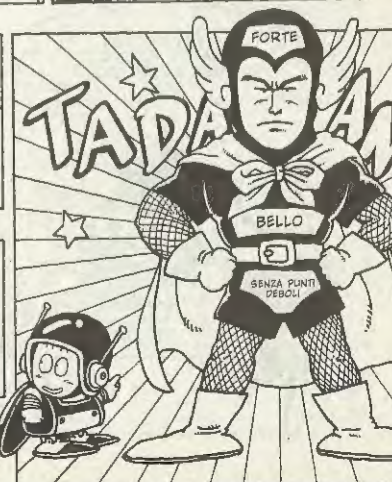
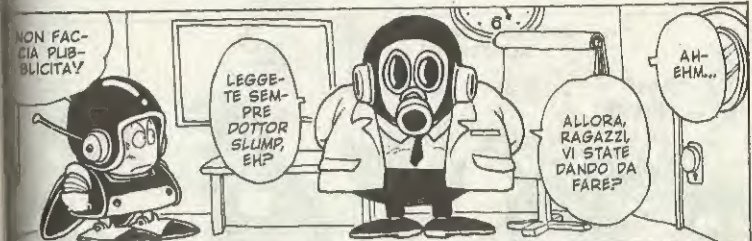
E QUI CASCA L'ASINO! (SCHEMA DEI PUNTI DEBOLI)



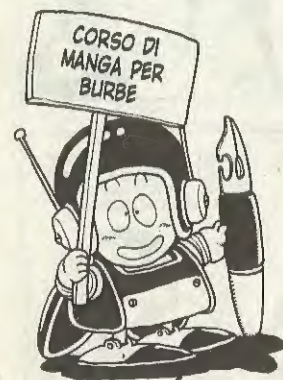
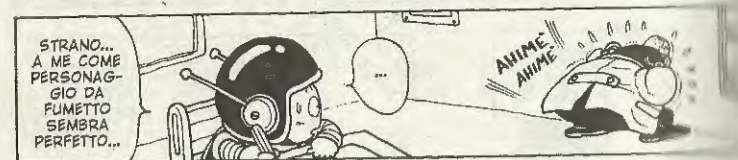
ARALE
E' MOLTO
FORTE MA
SI BLOCCA
SE LA
MANIA DI
ROBOT
TAN A
UN OBBE-
LE ANCHE
PER LA
CACCIA.

SENSHI
E' UN
INVENTORE
GENIALE
MA LA SUA
DEBOLEZZA
SONO LE
RIVISTE
SPORCHE
LOSI E
MIDORI

GACCHAN
NESSUNO
PUO'
TENERLO
TOSTA MA
IN CILIO
MA NON
RIBBO
MASTI
LA GOMMA



IL SUCCO DI QUESTA LEZIONE!



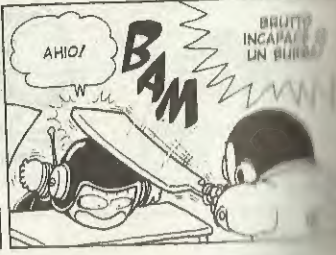
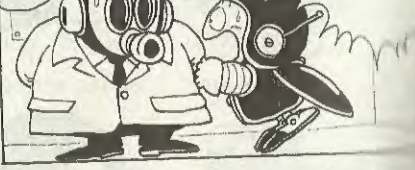
*VERSO CHE FA ULTRAMAN QUANDO SPERRA IL COLPO VINCENTE/ K8



AHEM... LA COSA PIU' DIFFICILE QUANDO SI DISEGNA UN DONNA IN UN FUMETTO E' RAPPRESENTARLA NELLE DIVERSE ETA'... DA QUANDO E' PICCOLA FINO ALLA VECCHIAIA!

MA GUARDA QUANTO ZELO...

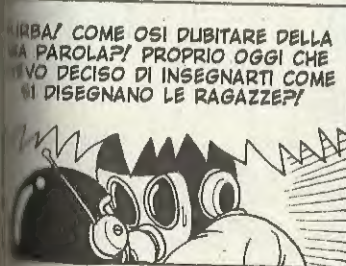
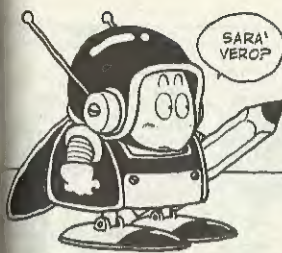
EHP? CO-COME SI DISEGNANO LE RAGAZZE? MA-MAESTRO, LA PREGO, M'INSEGN!

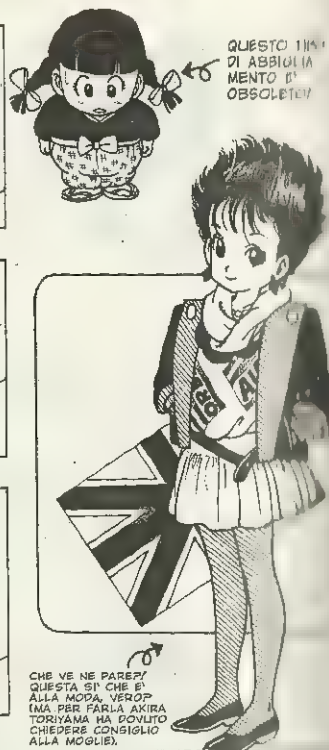
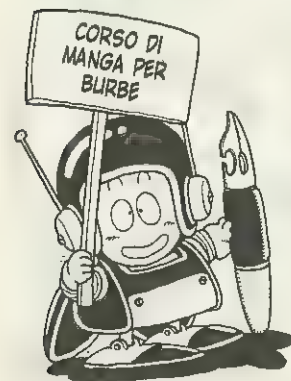


ANCHE TU POTRAI DIVENTARE UN AUTORE DI MANGA!

scuola di manga

4

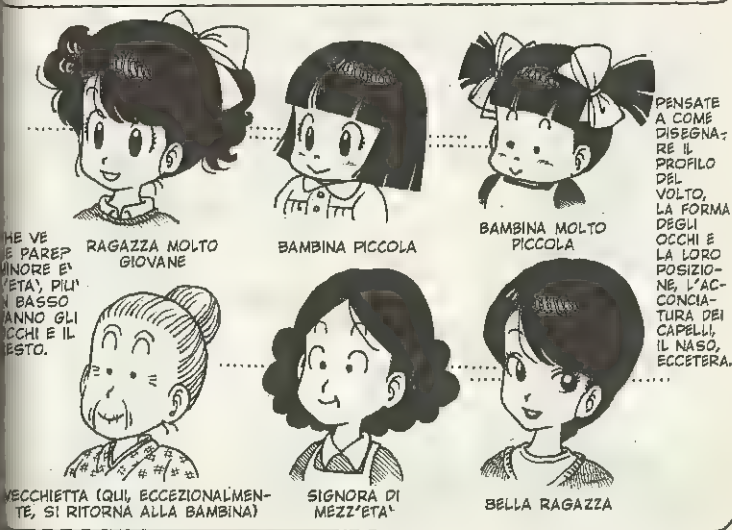


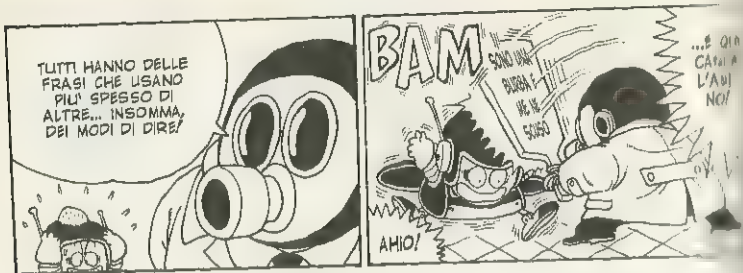


CHE VE NE PARE? QUESTA SI' CHE E' ALLA MODA. VEROP MA PER FARLA AKIRA TORIYAMA HA DOVUTO CHIEDERE CONSIGLIO ALLA MUGIE.



ED ECCO A VOI... LO SCHEMA PER CAPIRE L'ETA' A PRIMA VISTA!





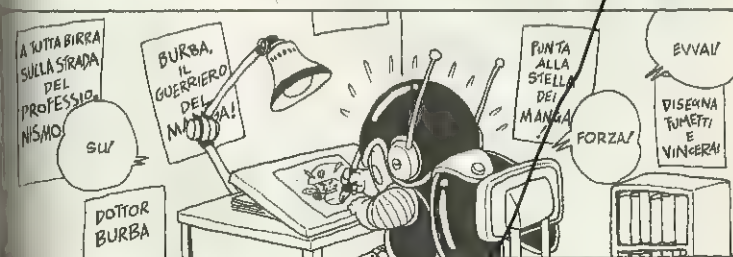
DALL'OPERA MAGNA DOTTOR SLUMP! ESPRESSIONI RICORRENTI DEGLI ABITANTI DEL VILLAGGIO



*CORRE VOCE CHE SACCHAN NON SAPPRA DIRE ALTRO.

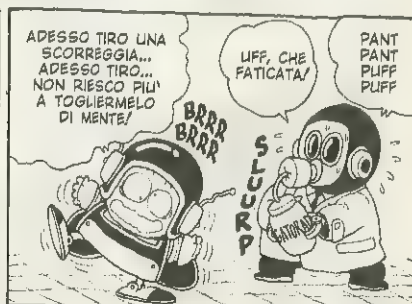
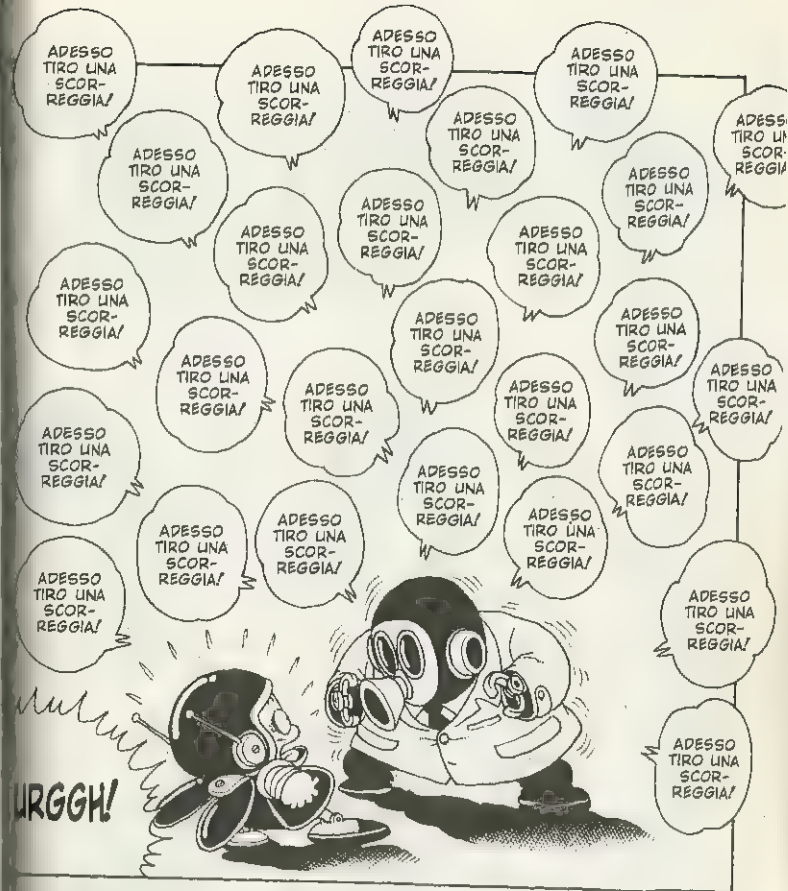
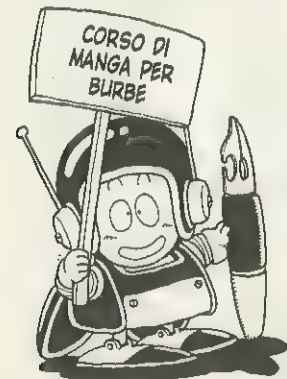
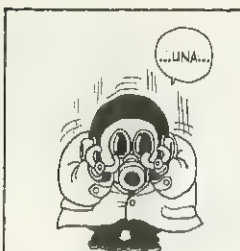


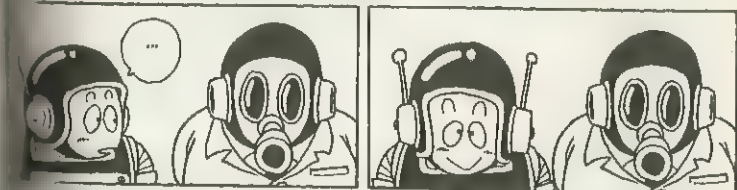
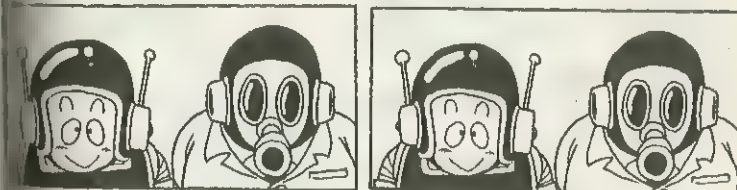
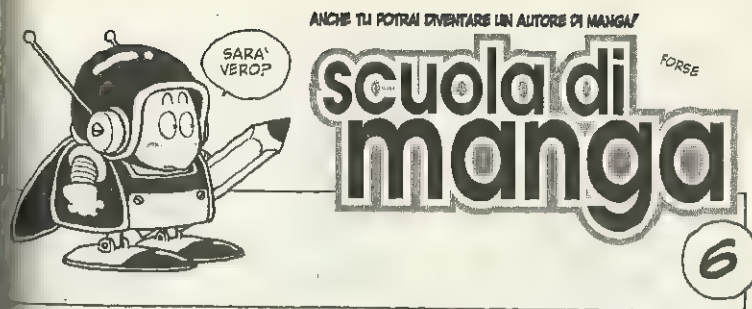
ANCHE TU POTRAI DIVENTARE UN AUTORE DI MANGA!



MI L'IMPRESSIONE CHE LO DICA TUTTE LE VOLTE...









IN UN MANGA
SILENZIOSO LA
STORIA NON
PARTE MAI.

UN MANGA PIENO DI
PRIMI PIANI NON FUN-
ZIONEREBBE PERCHE'
PRIVO DI MOVIMENTO.

...PIU' CI SI
MUOVE E
PIU' LA
STORIA E'
INTERES-
SANTE!

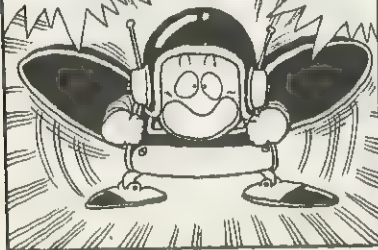


QUINDI,
NEI
MANGA

ALLORA...
ADESSO MI
METTO A
VOLARE!

FAP

BENIS-
SIMO!



NEI MANGA E'
MEGLIO DISEGNARE
IL PERSONAGGIO
TUTTO INTERO E
INSERIRE PIU'
MOVIMENTO POS-
SIBILE! E' COSI',
VERO?!

MARTIN
HO LA
TUTTA!



ESATTO!

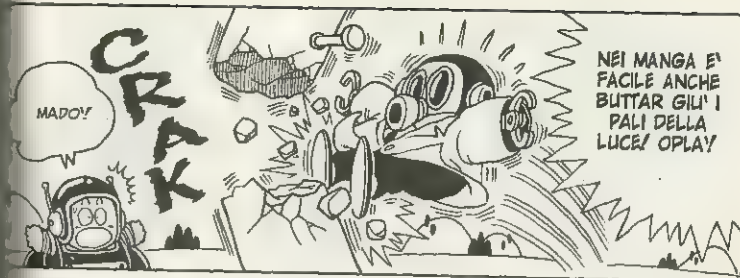
**FLAP
FLAP
FLAP
FLAP**

6... 5'
VOLATO VIA
DAVVH!!!



MADOO!

CRACK



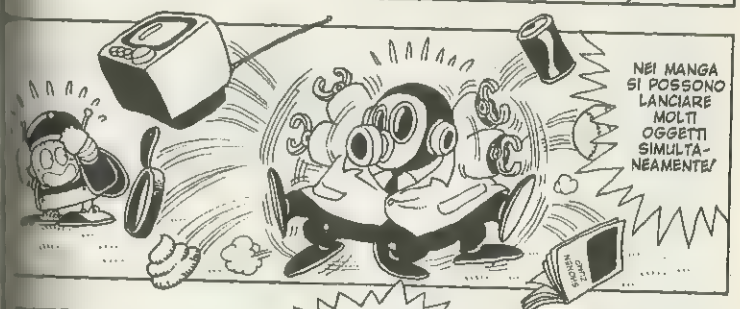
NEI MANGA E'
FACILE ANCHE
BUTTA GIU' I
PALI DELLA
LUCE! OPLAY

VROOOOAR

NEI
MANGA...



...E' POS-
SIBILE NUO-
TARE COME
UN MOTO-
SCAFO!



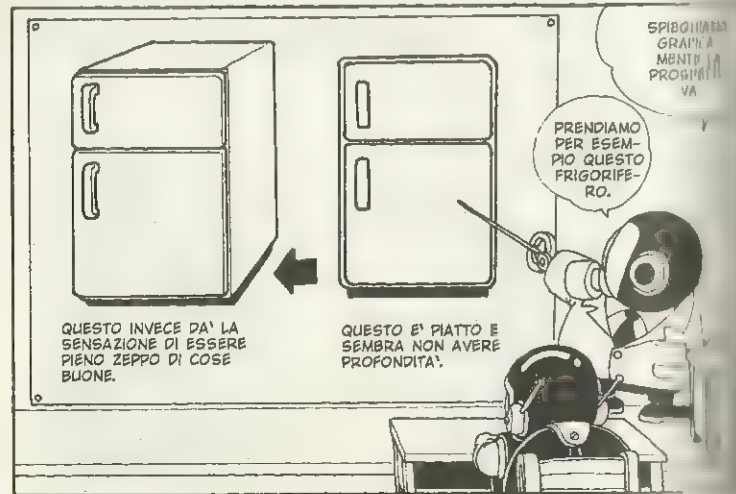
NEI MANGA
SI POSSONO
LANCIARE
MOLTI
OGGETTI
SIMULTA-
NEAMENTE!

SI PUO'
STUZZICARE
PERSINO LA
CACCA!

NEI
MANGA...

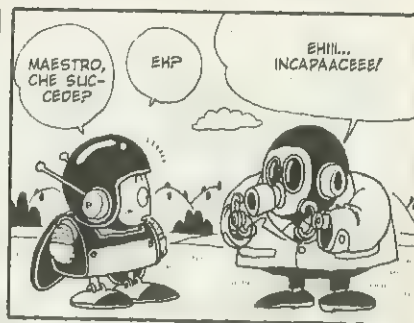


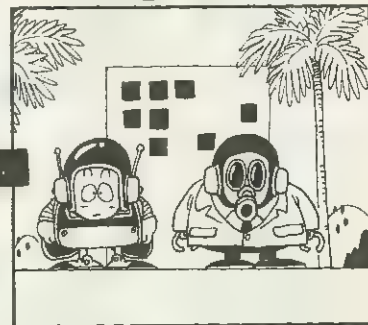
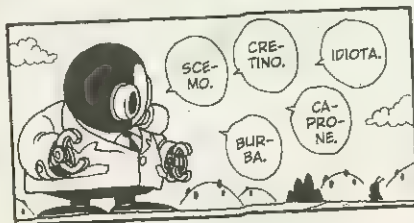
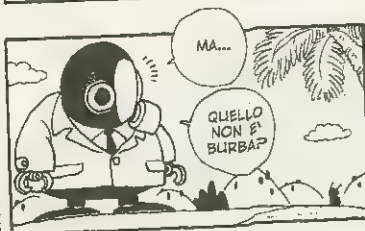
**TUPPITY
TUPPITY
TUPPITY**



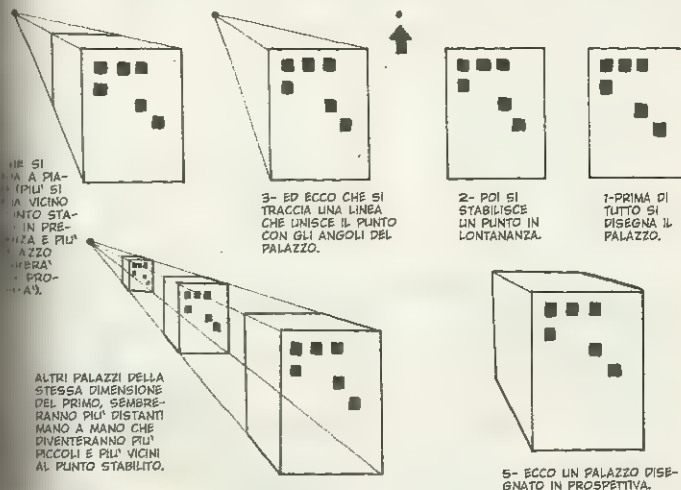
scuola di manga

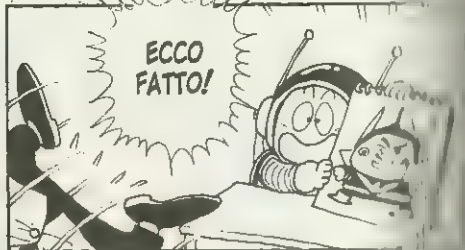
7





COME SI DISEGNA IN PROSPETTIVA



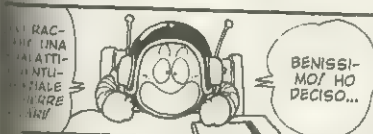
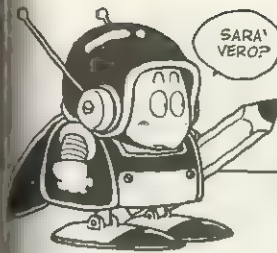


ANCHE TU POTRAI DIVENTARE UN AUTORE DI MANGA!

scuola di manga

FORSE

8



PER ESEMPIO, NEL CASO DEL
RACCONTO A FUMETTI...

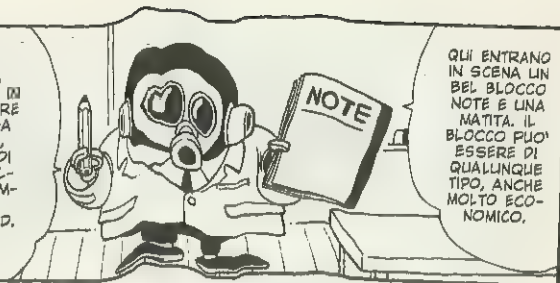
30	20	18	17	10	8	4	1	PAGINA
HAPPY END	BATTAGLIA CONTRO GLI LATTANTERISTI	PROTAGONISTA SI TRASFORMA	RAGAZZA DEL PROTA- GONISTA IN PERICOLO	GLI EXTRATERRESTRI DEMOLISCONO LA CITTÀ	ESCONO GLI EXTRATERRESTRI	ARRIVA UN UFO	PROTAGONISTA PASSEGGERÀ CON LA SUA RAGAZZA	CONTENUTO

„BASTA
DECIDERE I
PUNTI PRINCIPALI DI
EVOLUZIONE
DEL RAC-
CONTO.



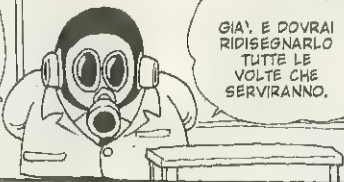
PER UCCIDERE
AL MANGA
LE PAGINE

LA PRIMA COSA DA
FARE E' DI DIVIDERLO IN
VIGNETTE E ABOZZARE
I DISEGNI DEL MANGA
CHE SI VUOLE FARE,
PER FARSI UN'IDEA DI
COME SARA' IL RISUL-
TATO FINALE. NELL'AM-
BIENTE QUESTO SI
CHIAMA STORY-BOARD.



GLI ENTRANO
IN SCENA UN
BEL BLOCCO
NOTE E UNA
MATITA. IL
BLOCCO PUO'
ESSERE DI
QUALUNQUE
TIPO, ANCHE
MOLTO ECO-
NOMICO.

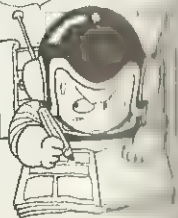
ALLA FINE
IL RISULTA-
TO DOVRA'
SODDI-
SFARTI PIE-
NAMENTE.



GIA' E DOVRAI
RIDISEGNARLO
TUTTE LE
VOLTE CHE
SERVIRANNO.

ADESSO
MI TOCCA
RIDISEG-
NARE TUTTO...

NON
POTRAI
UCCIDERE
PRIMA



E DATO CHE LA
PRIMA PAGINA
E' QUELLA DEL
TITOLO. IL
MANGA SARA'
IN REALTA' DI
14 PAGINE E DI 30
COMICI SE SI TRATTA
DI UNA STORIA.

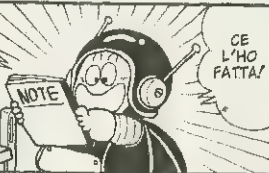
IL MANGA
COMINCIA
DA QUI.



...TROVIAMO
LA PRIMA
PAGINA
CON IL
TITOLO.

DI
SOLITO,
APREN-
DO UN
LIBRO...

FINALMEN-
TE POSSO
PASSARE
A DISEG-
NARE
SUI FOGLI
DI BELLA!



CE
L'HO
FATTA!



MA VISTO CHE
LO FAI SOLO
PER TE STESSO
E PER CAPIRE
GROSSOMODO
COME VERRA' LA
STORIA...

...NON E'
NECESSA-
RIO CHE IL
DISEGNO
SIA ECCES-
SIVAMENTE
ACCURATO.

...E
DISEGNA
IL TUO
STORY-
BOARD.



FA'
ATTEN-
ZIONE A
QUESTA
COSA...

CORSO DI
MANGA PER
BURBE



NO, LA
LEZIO-
NE E'
FINITA.



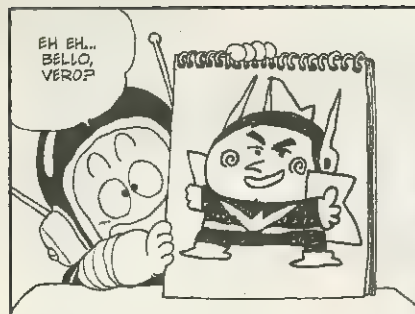
THUM!

OP-
PER-
E'
NON
NARE
SUI
GLI
UNI.



HO
FINITO LE
PAGINE!

AH! PRO-
PRIO ADE-
SSO CHE IL
DUELLO STA
PER COMIN-
CIARE...



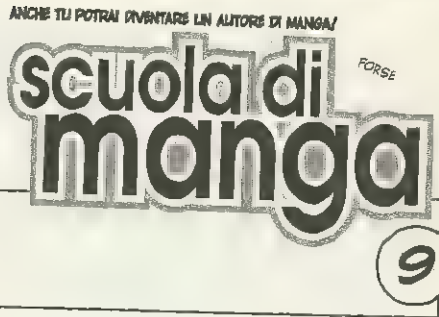
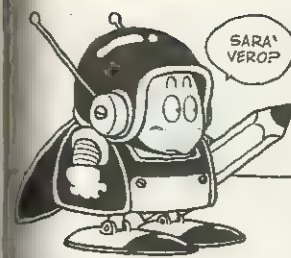
ALLORA, MIO CARO BURBA, MI FAI RIVEDERE IL PRIMO SONAGGIO CHE HA DISEGNATO.



ADDESSO INIZIO A DISEGNARE IL PRIMO PERSONAGGIO. VOLTATO GIU' LA PARTE DESTRA.



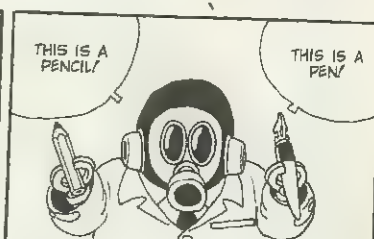
ANCHE IN QUESTO CASO, LA MATITA CI E' D'AUTO



ANCHE TU POTRAI DIVENTARE UN AUTORE DI MANGA!

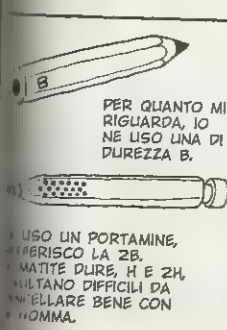
FORSE

9



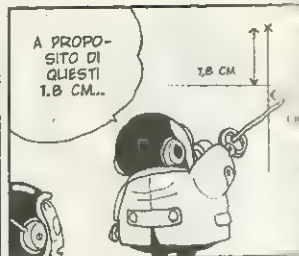
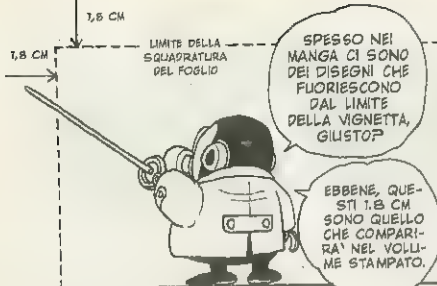
THIS IS A PENCIL!

THIS IS A PEN!



...PRIMA DI TUTTO VI INSEGO A USARE LA MATITA.

DUNQUE, CONTINUANDO LA LEZIONE DELL'ALTRA VOLTA, OGGI DISEGNEREMO L'ORIGINALE A MATITA MA...



LA TESTA E' TROPPO GROSSA E IL CORPO NON CI STA NELLA VIGNETTA.



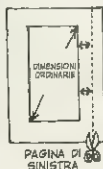
LA TESTA E' TROPPO PICCOLA, IL TORSO TROPPO LUNGO E LE GAMBE TROPPO CORTE.

ECCO QUELLO CHE SI RISCHIA SE SI DISEGNANO IL VOLTO E IL CORPO DIRETTAMENTE, SENZA PRIMA STABILIRE LE DIMENSIONI. QUESTO E' UN CATTIVO ESEMPIO

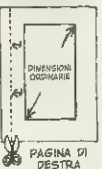
NEL CASO DI UN DISEGNO COME QUESTO CHE PRENDE LE DUE PAGINE APERTE...



LA MISURA DALLA SQUADRATURA FINO AL MARGINE INTERNO DELLA PAGINA E' DI CIRCA 8 MILLIMETRI... TAGLIARE LUNGO IL TRATTEGGIO.



PAGINA DI SINISTRA



PAGINA DI DESTRA

UNITE COSI' I DUE FOGLI.



PERMETTERE DAL RETRO CON IL NASTRO ADESSIVO. QUESTO E' LO SPAZIO DA RIEMPIRE.



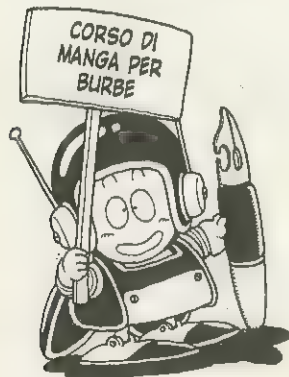
PAGINA DI SINISTRA



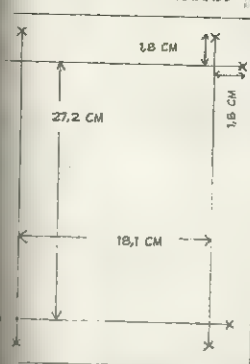
PAGINA DI DESTRA

PRATICAMENTE APPARIRA' LA STAMPA TRINCA QUELLO CHE VERRA' DISEGNATO ENTRO I LIMITI STABILITI DAL MARGINE TRATTEGGIATO.

FATE ATTENZIONE A NON CONFONDERE LA PAGINA SINISTRA CON LA DESTRA PERCHE' QUESTO E' IL PLO' SBORDARE DALLA VIGNETTA E' DIFENDIBILE.



DIMENSIONE DELL'ORIGINALE



LA DIMENSIONE OTTIMALE DEI FOGLI E' LA B4. E QUESTO PERCHE' IN GIAPPONE E' LA DIMENSIONE LIMITE PER LA SPEDIZIONE DEI DOCUMENTI VIA POSTA.

(UN FORMATO PIU' GRANDE VIENE TRATTATO COME PACCO POSTALE)

NON OCCORRE COMPRARE DEI FOGLI ECCESIVAMENTE SPESSI. L'IMPORTANTE E' CHE SIA UNA BUONA CARTA DA DISEGNO CHE TENGA BENE L'INCHIOSTRO...

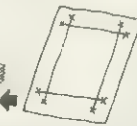
NON DISEGNATE MAI SUL LATO RUVIDO!

VISTO CHE MISURARE TUTTE LE VOLTE I FOGLI PER SQUADRARLI SAREBBE UN LAVORACCIO...



CON UN PUNTERUOLO SI FA UN FORO IN CORRISPONDENZA DELLE CROCIETTE INDICATE NEL DISEGNO SOPRA...

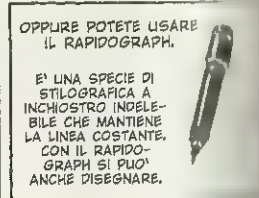
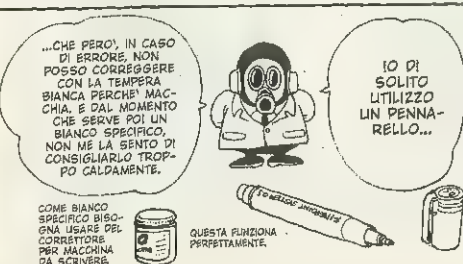
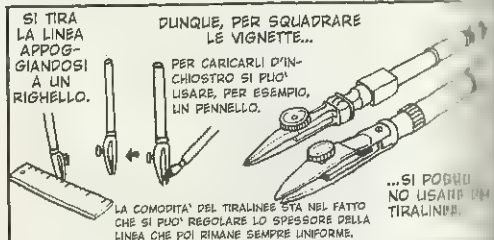
SI SOVRAPPONE IL SUDDETTO FOGLIO SU 20-30 FOGLI BIANCHI...



BASTA MISURARNE UNO CON CURA E TRACCIARE LE LINEE CON UN RIGHELLO...

CON L'AGO E UN COMPASSO SI RIESCONO A BUCARE CIRCA CINQUE FOGLI



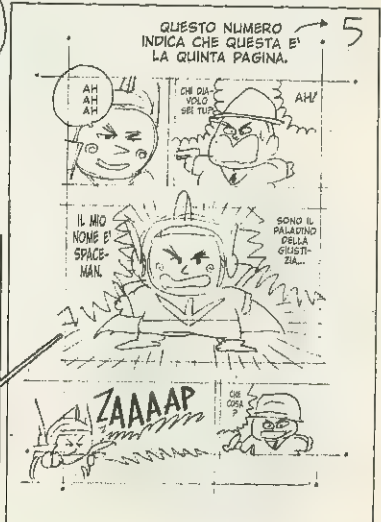


ANCHE TU POTRAI DIVENTARE UN AUTORE DI MANGA!

scuola di manga

FORSE

10



PER SGOM-
HARE VA
BENE UNA
QUALSIASI
GOMMA DA
CARTOLERIA.



IL TESTO ALL'INTERNO DEI BAL-
LOON VA LASCIATO A MATITA.
NON BISOGNA CANCELLARLO.

QUANDO AVRA'
FINITO, GLI TOC-
CHERA' SGOM-
MARE LE PAGINE,
OVVERO CANCEL-
LARE LE MATITE
CON LA GOMMA.

ADESSO
BURBA E'
IMPEGNA-
TISSIMO A
INCHIO-
STRARE...

QUESTI FOGLI DI
CARTA SERVONO
PER IMPEDIRE DI
SPORCARE IL DIS-
GNO CON LE MANI.

PENNINO

I PENNINI CHE SI USANO PER
INCHIOSTRARE I MANGA SONO
PRINCIPALMENTE DI DUE TIPI...



IL PENNINO
'G'



IL PENNINO
'A CUCCHIAIO'

QUANDO HAI
FINITO CON LE
SGUADRATURE,
TI SPIEGO
COME S'IN-
CHIOSTRA CON
IL PENNINO!

INOLTRE, PUR AVENDO LA
STESSA FORMA, PENNINI
DI MARCHE DIFFERENTI E
DI MATERIALI DIFFERENTI
HANNO EFFETTI DIFFEREN-
TI. IL MIO CONSIGLIO E' DI
PROVARNE DIVERSI FIN-
CHE NON SI TROVANO
QUELLI CON CUI CI SI
TROVA MEGLIO.

QUESTI DUE
PENNINI SER-
VONO PER
OTTENERE
EFFETTI DIFFE-
RENTI...

MA SI CHAMA 'MARU-PEN',
E' SOLO IN GIAPPONE E
FATE DI TRACCIARE LINEE
E COTILLI.
MA A FORMA CILINDRICA DELLA
BASE, QUESTO PENNINO
E' DI UNA CANNUCCIA
ATA PER ESSERE USATO.
MOLTI GLI AUTORI CHE LO
USANO PER INCHIOSTRARE.

DOPO AVER SGOMMA-
TO, SI RIEMPIONO LE
PARTI DA ANNERIRSI
CON IL PENNELLO.

SPLIT
SPAT

ALLA FINE SI CORREGGONO
GLI ERRORI E LE EVENTUALI
SBAVATURE DI NERO CON
DELLA TEMPERA BIANCA.



ED ECCO
CHE FINAL-
MENTE
ABBIAMO
FINITO!

IO LA TAGLIO
PERCHE' TROP-
PO LUNGA MI
DA' FASTIDIO.

HO FATTO IN
MODO DI POTER
INFIARE IL
PENNINO FINO
IN FONDO.

LA MIA CANNUCCIA E'
UNA NORMALISSIMA
CANNUCCIA PER PENNINI
A CUI HO APPORTATO
ALCUNE MODIFICHE.

LE CANNUC-
CE IN CUI
SI INFIANO
I PENNINI
POSSONO
ESSERE DI
MOLTI TIPI.
CONVIENE
SCEGLIERE
QUELLA
CHE PIACE
DI PIU'.

PRO-
PRIO
COSI'.

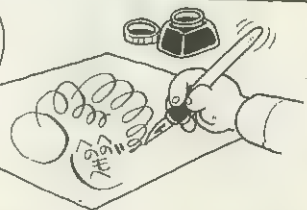
INSOMMA,
BASTA UNA
DI QUESTE,
VERO?

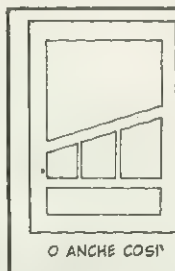
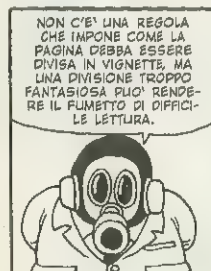
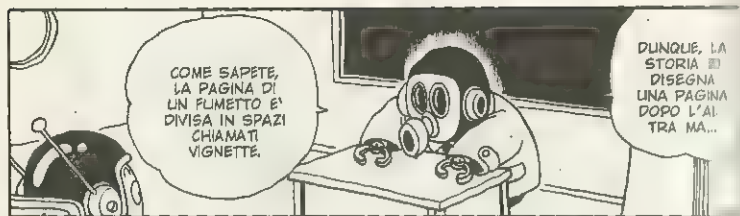
DIVENTARE
FUMETTI-
STA NON
FA PER
ME...

SPERO
CHE
ABBIATE
CAPITO.

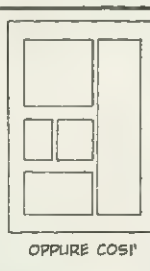
SARA'
DURA MA
PIAN PIANO
MIGLIORE-
RETE.

ALL'INIZIO E'
NORMALE NON
RIUSCIRE A
USARE BENE IL
PENNINO. SERVE
MOLTO ESERCIZIO.
FATE QUINDI
MOLTI SCARA-
BOCCHI...

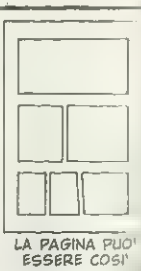




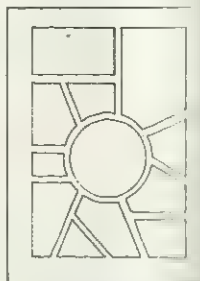
O ANCHE COSI'



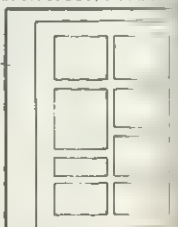
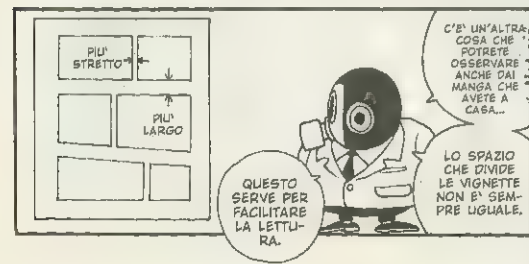
OPPURE COSI'



LA PAGINA PUO' ESSERE COSI'



PER ESEMPIO, CON UNA DIVISIONE DEL GENERE NON SI CAPISCE QUALE VIGNETTA SIA DA LEGGERE PRIMA



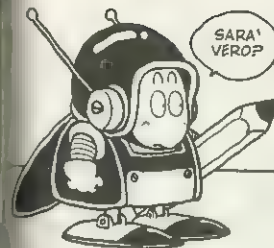
ANCHE UNA DIVISIONE DEL GENERE E' DIFFICILE DA INTERPRETARE, QUINDI MEGLIO EVITARLA.

ANCHE TU POTRAI DIVENTARE UN AUTORE DI MANGA!

FORSE

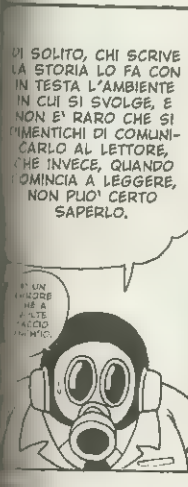
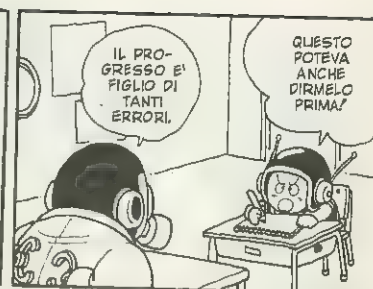
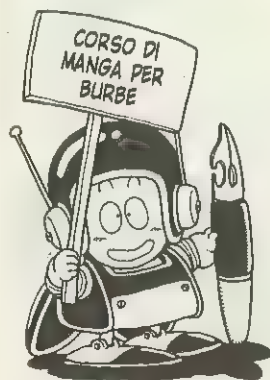
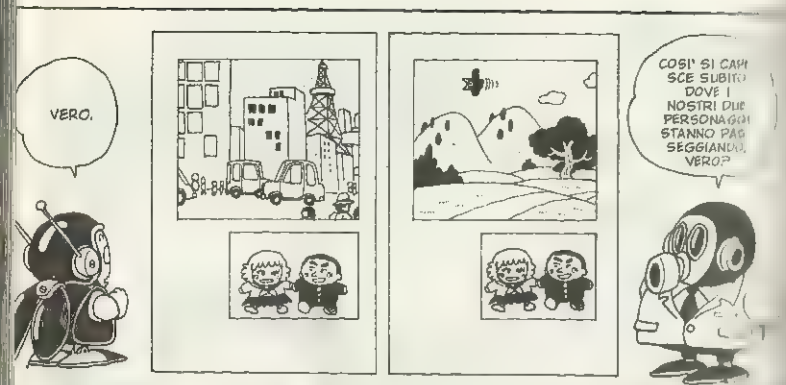
scuola di manga

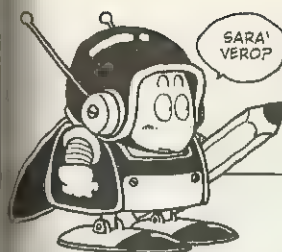
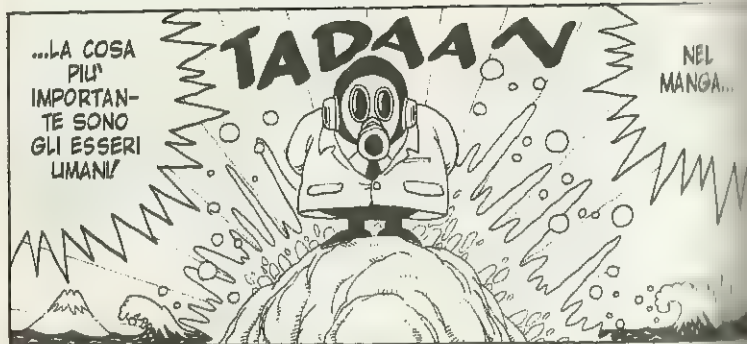
11



30	20	18	17	10	6	4	1	PAGINA
	29	19		16	9	5	3	
	BATTAGLIA CONTRO GLI EXTRATERRESTRI	PROTAGONISTA SI TRASFORMA	RAGAZZA DEL PROTAGONISTA IN PERICOLO	GLI EXTRATERRESTRI DEMOLISCONO LA CITTA'	ESCONO GLI EXTRATERRESTRI	ARRIVA UN UFO	PROTAGONISTA PASSEGGERA CON LA SUA RAGAZZA	CONTENUTO





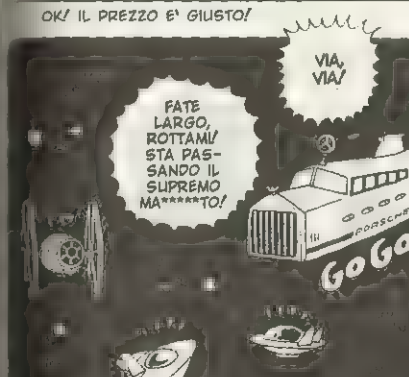
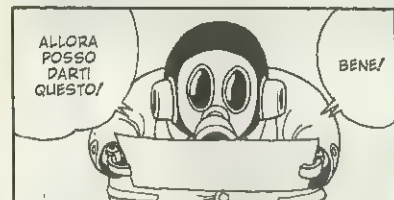


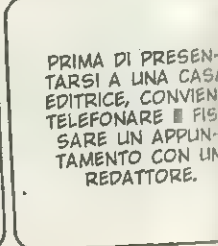
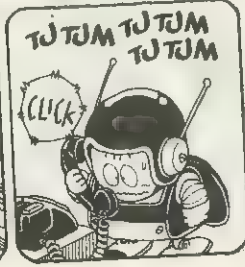
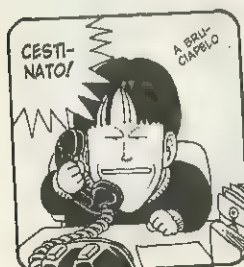
scuola di manga

FORSE

12



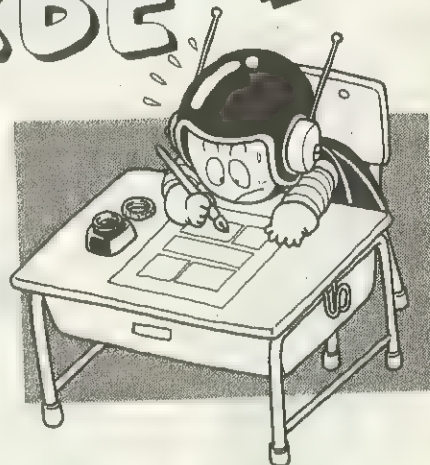




DOVEVA ESSERE GIA' FINITA CORSO DI MANCA PER BURBE

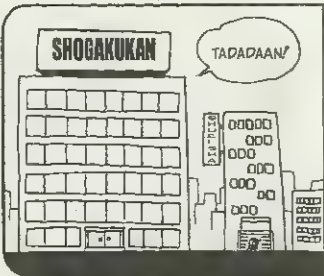
QUESTA LEZIONE E' DAVVERO L'ULTIMA

QUESTA LEZIONE SUPPLEMENTARE E' DOVUTA A TUTTE LE LETTERE IN CUI VOI DESIGNATORI IN ERBA AVETE CHIESTO LUMI SU COME PROPORRE I VOSTRI LAVORI A UN EDITORE. VE LO SPIEGHERO' IN QUESTA LEZIONE CHE SARA' DAVVERO L'ULTIMA! COSI' E' DECISO!

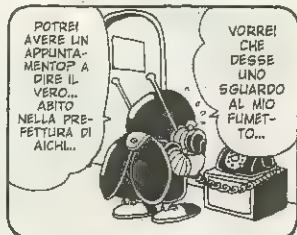




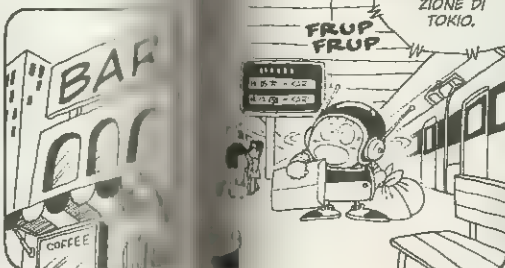
CAPITA CHE I FILI TIMIDI SI LASCIANO PRENDERE DALL'EMOZIONE E NON RIESCANO A PARLARE CON IL LORO INTERLOCUTORE. E' MEGLIO ANNOTARSI QUELLO CHE SI VUOLE DIRE.



SPERANDO CAMPAGNA... LASCIAVI INTIMIDIRE DALLE DIMENSIONI DI PALAZZO... QUESTI ABITI BASTANO METTERLI PARABOLICI CON QUELLO DELLA TUA EDITRICE SHOGAKUKAN... TUOI PROPRIO FIAN...

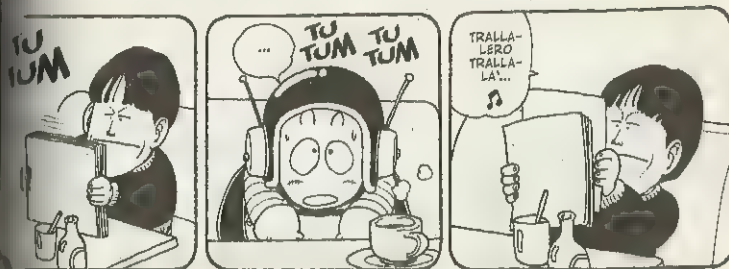
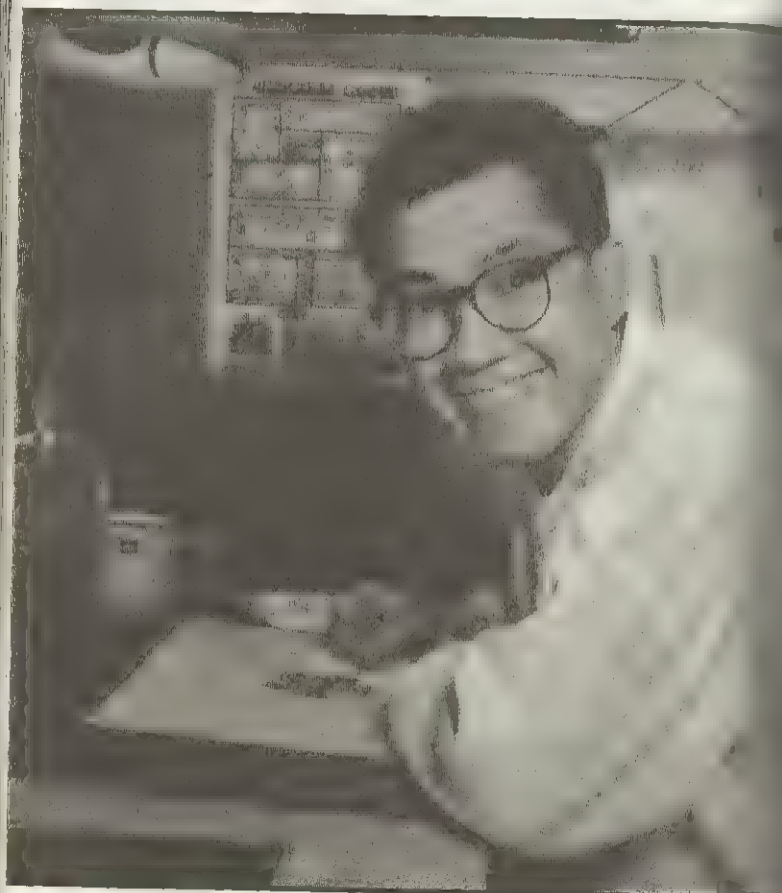


QUALCHE VOLTA, SFORTUNA VUOLE CHE VI CAPITI DI PARLARE CON UN REDATTORE STRAMPALATO COME QUESTO. SE QUESTO VI INTIMIDISCE, E' PER COLPA DEL TELEFONO. QUANDO LO INCONTRERETE DI PERSONA, SARA' ANCHE PEGGIO. NO, SCHERZAVO... I REDATTORI SONO TUTTI BRAVE PERSONE... O ALMENO CREDO.



TORIYAMA

SCUOLA DI MANGA



BASTERA' COMPRARE QUESTE TRE COSE.



INCHIOSTRO NERO DA DISEGNO

PENNINO

CANNUCCIA

ECCO UNA VISTA DALL'ALTO.



CANNUCCIA



PENNINO

LA PARTE TRATTEGGIATA E' LA PARTE INCAVATA...

A CASA, PER PRIMA COSA PROVIAMO A INSERIRE IL PENNINO SULLA CANNUCCIA.



LA CANNUCCIA SI MANEGGIA MEGLIO SE SI INFILA IL PENNINO LEGGERMENTE IN PROFONDITA'.

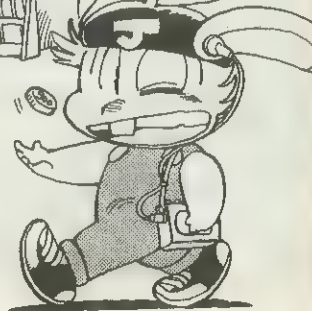
INSERIAMO IL PENNINO NEL SOLCO CURVILINEO DELLA CANNUCCIA.



ANDARE DIRETTAMENTE IN UN NEGOCIO DI COLORI PER ARTISTI RISCHIA DI CONFONDERE LE IDEE PER LA QUANTITA' DI ARTICOLI DISPONIBILI.



PER PRIMA COSA PRENDIAMO UN PO' DI RISPARMI E ANDIAMO IN CARTOLERIA.



VA BENISSIMO LA CARTOLERIA PIU' VICINA, ANCHE UNA NON SPECIALIZZATA, DI QUELLE CHE VENDONO ANCHE I LIBRI.

PROVIAMO A DISEGNARE TUTTO QUELLO CHE CI CAPITA!

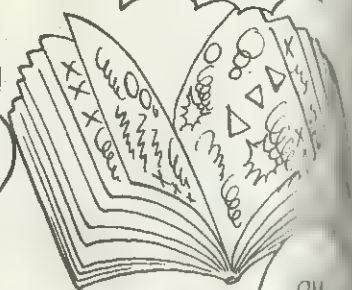


SONO
RIKA

DOPO AVER INTIN-
TO IL PENNINO
NELL'INCHIOSTRO
USIAMO LE PAGINE
AVANZATE DEI
VECCHI QUADERNI
PER PROVARE A
DISEGNARE CEE
CHI, CROCI, LINEE
A ZIG ZAG.

DOPO AVER
RIEMPITO UN
QUADERNO INTE-
RO, I MIGLIORA-
MENTI SARANNO
VISIBILI!

E' IMPORTANTE ABI-
TUARSI A USARE IL
PENNINO. PER QUANTO
LINO SIA ABILE CON
LA MATITA, QUESTO
NON BASTA A DIVEN-
TARE UN PROFESSIO-
NISTA.



OH
NO!
USA
IL PEN-
NINO
DEI
BIBI
DI
LA

COSA
DA EVI-
TARE!



FILA
VIA!

SE PRIMA SI BAGNA
CON UN PO' D'IN-
CHIOSTRO VIENE
ANCORA MEGLIO!

SFREGHIA-
MOLO CON
DOLCEZZA,
COME PER
TOGLIERE
DELLO
SPORCO
LEGGERO.

DOPO AVER
INSERITO SAL-
DAMENTE IL
PENNINO
NELLA CAN-
NUCCIA, PULI-
MOLO CON UN
FAZZOLETTINO
DI CARTA!

PULISCI
PULISCI

SE PERO'
SI SFREGA
CON TROP-
PA ENER-
GIA...

STRAP

FAZZOLETTINO DI
CARTA SI STRAPPA
ANDANDO I RESI-
DUI ATTACCATI AL
PENNINO!



QUESTO
E' IL MOVI-
MENTO DA
FARE!

SPLUSH

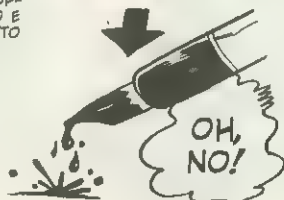
AH!

E
POI...

APRIAMO
FINAL-
MENTE IL
BOCCETTI-
NO DEL-
L'INCHIO-
STRO E
PROVIAMO
A INTIN-
GERE IL
PENNINO
NELL'IN-
CHIO-
STRO!

SE SI INTINGE IL
PENNINO TROPPO
IN PROFONDITA',
SI RISCHIA DI
TIRARE SU TROP-
PO INCHIOSTRO E
SPORCARE TUTTO
INTORNO...

SI SFREGARE IL
PENNINO SULLA PARETE
INTERNA DELLA BOCCA
DEL BOCCHETTO PER
RIMUOVERE L'INCHIOSTRO
ECESSIVO! (COSI'
IL PENNINO NON SI SPORCA
DURANTE IL BORDO DEL
DISEGNO).



OH,
NO!

SI PARTE CON MAGGIORE
PRESSIONE E SI DIMINUISCE
MAN MANO.

LINEE
LUNGHE

LINEE
BREVI

ADESSO,
TRACCIANDO
LE LINEE,
PROVIAMO
A VARIARE
LA PRES-
SIONE QUEL
PENNINO.

BISOGNA TENERE
LA CANNUCCIA CON
LA STESSA FORZA
CON CUI SI TENGO-
NO LE BACCHETTE
PER MANGIARE.

BUON
APPETITO!



CATTIVO
ESEMPIO

QUESTA NON
VA BENE, LA
PRESSIONE E'
CONSTANTE.



CURVA
AMPIA

CURVA
STRETTA

QUI CI SI
METTE FORZA.

...E QUI SI LASCIA
ANDARE.

FORZA! PROVIAMO A
RIEMPIRE UN QUADER-
NO DI LINEE RETTE E
DI CURVE!



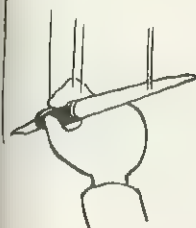
SICCOMO
SERVE DA
DISEGNARE
SOLO LINEE
RETTE, A
PROVIAMO
DISEGNARE
LINEE CURVE.

LINEE
LUNGHE

LINEE
BREVI

TRACCIA-
MO DELLE
LINEE SUL
FOGLIO,
DALL'ALTO
VERSO IL
BASSO.

ECCO LA
LEZIONE
SUCCESSI-
VA SUL-
L'USO DEL
PENNINO!



SI FA SCIVOLARE LA
MANO IN LINEA RETTA,
PARALLELAMEN-
TE AL
TRATTO CHE SI TRACCIA.



SI GIOCA SOLO DI
POLSO, SENZA SPO-
STARE IL BRACCIO.

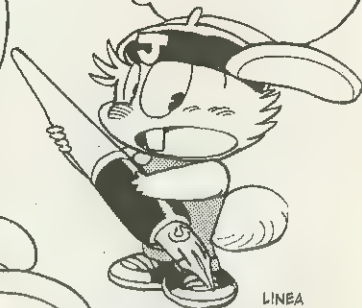
IL TRATTO
RISULTA
IRREGOLA-
RE!

SE SI STRINGE
TROPPO LA
CANNUCCIA E'
PIU' DIFFICILE
OTTENERE UNA
BELLA LINEA.

NON E'
PIU' FACILE!

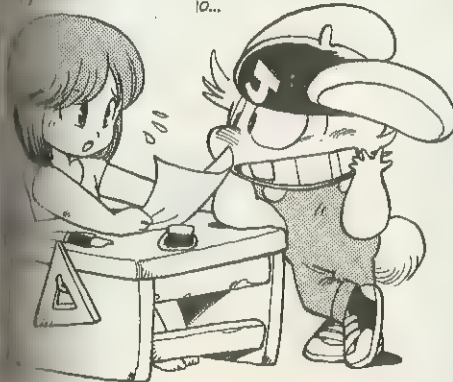
SE VUOL... POSSO
DARTI UNA MANO
IO...

NON SI DEVE
STRINGERE LA
CANNUCCIA CON
TROPPO FORZA.



LINEA
PULITA

LINEA
IRREGOLARE

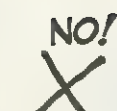


NEL
SENSO
DELLA
FRECCIA

ULTIMAMENTE
ANCHE I PORTAMINE
VANNO BENE PER-
CHE' HANNO MINE
CHE SI ROMPONO
MENO FACILMENTE.

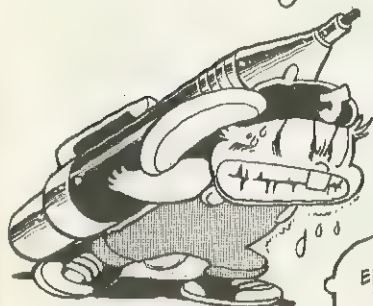


UNA PUNTA
LEGGERMEN-
TE ROTONDA
E' QUELLA
MIGLIORE.



UNA PUNTA
TROPPO AGUZZA
SI ROMPE PIU'
FACILMENTE ED
E' DIFFICILE
OTTENERE UN
TRATTO UNIFORME.

FACCIAMO
ANCHE
ATTENZIONE
A COME TEM-
PERIAMO LA
MATITA.



EH... CHE
PESO!



NON RISPAR-
MIATE SULLA
MATITA! LE PIU'
CARE SONO
PROPRIO LE
MIGLIORI!



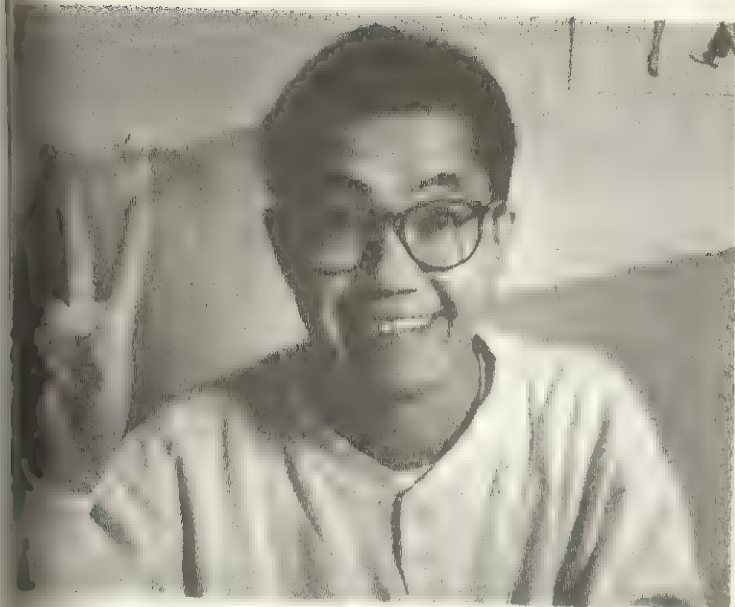
MATITA
ECONOMICA



MATITA
COSTOSA

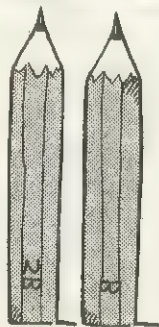
BELLO

LE MATITE PIU'
ECONOMICHE
SPESSE
LASCIANO UN
SOLCO PIU'
PROFONDO
SULLA CARTA
QUANDO CAN-
CELLATE.



QUESTE
NO!

FINO ALLA
HB PUO'
ANDARE.

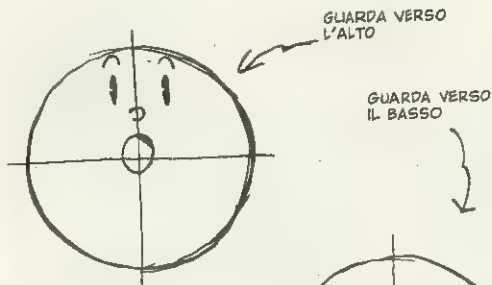


2B

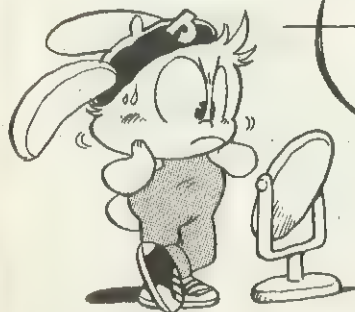
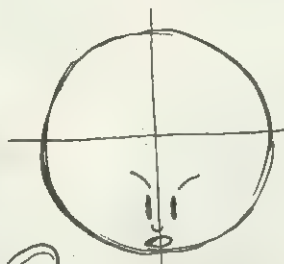
B

PRIMA DI
TUTTO
SCEGLIAMO
LA NOSTRA
MATITA.

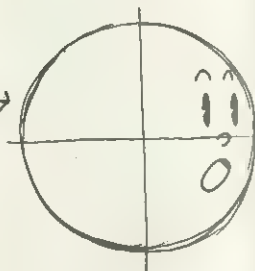
CERCHIAMO DI USARE UNA MATITA DALLA
MINA MORBIDA. LA MATITA SERVE SOLO
PER I DISEGNI PRELIMINARI E SE E'
TROPPO DURA SCAVA DEI SOLCHI NELLA
CARTA, RENDENDO DIFFICOLTOSA L'IN-
CHIOSTRAZIONE COL PENNINO.



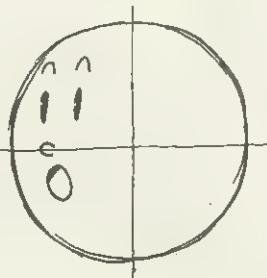
GUARDA VERSO
IL BASSO



GUARDA A
SINISTRA →



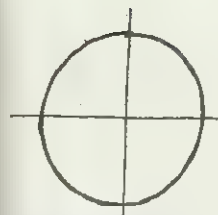
GUARDA A
DESTRA ↓



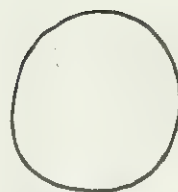
ALLO STESSO
MODO, SE GLI
OCCHI SONO
DISEGNATI NELLA
META' DESTRA
DELLA SFERA, IL
VOLTO SEMBRA
GUARDARE A
DESTRA, SE
SONO DISEGNATI
NELLA META'
SINISTRA, SEM-
BRA GUARDARE
A SINISTRA.

NOTATE CHE DIS-
GNANDO GLI OCCHI
E IL NASO IN
BASSO SI HA L'IM-
PRESSIONE CHE IL
VOLTO GUARDI A
TERRA, MENTRE SE
SI DISEGNANO IN
ALTO SEMBRA CHE
SIA RIVOLTO IN
ALTO.

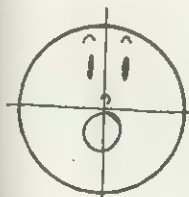
L'IMPORTANTE E' CHE IL
NASO SIA DISEGNATO
LUNGO LE LINEE CHE
ABBIAMO USATO PER
DIVIDERE IL CERCHIO.
DAL MOMENTO CHE IL
NASO E' IL CENTRO
DELLA FACCIA, FACCIA-
MO ATTENZIONE A DOVE
LO RIVOLGIAMO.



DIVIDIAMO LA CIRCON-
FERENZA IN QUATTRO
PROPRIO COME SI
DIVIDEREBBE IN QUAT-
TRO UNA TORTA.



TRACCIAMO UNA
CIRCONFERENZA
CON MANO LEG-
GERA.



PROVIAMO A
DISEGNARE A
PIACERE OCCHI,
NASO E BOCCA.



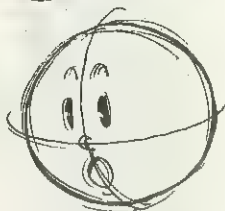
ADESSO CHE SIETE DIVENTATI BRAVI A DISEGNARE A MATITA, PROVIAMO A RIPASSARE IL SEGNO CON IL PENNINO.



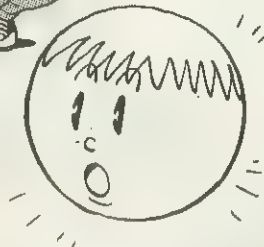
ATTENTI A NON RIPASSARE A CHINA ANCHE IL SEGNO A CROCE CHE DIVIDE LA SFERA.



CHE EFFETTO STRANO...



DOPO AVER INCHIOSTRATO IL DISEGNO, LASCIAMOLO ASCIUGARE BENE.

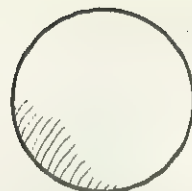


BASTERA' AGGIUNGERE I CAPELLI E IL NOSTRO VOLTO SARA' COMPLETO!



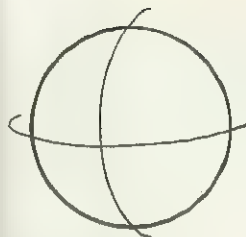
UNA VOLTA CHE SI E' ASCIUGATO, CANCELLIAMO CON LA GOMMA I SEGNI A MATITA.

ADESSO, AL POSTO DEL CERCHIO, PROVIAMO A DISEGNARE UNA SFERA DA TRASFORMARE IN VOLTO.



CERCHIAMO DI DARE TRIDIMENSIONALITA' ALLA SFERA.

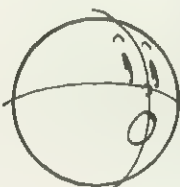
DIVIDENDO LA SFERA IN QUATTRO, DOVREMO OTTENERE QUESTO EFFETTO.



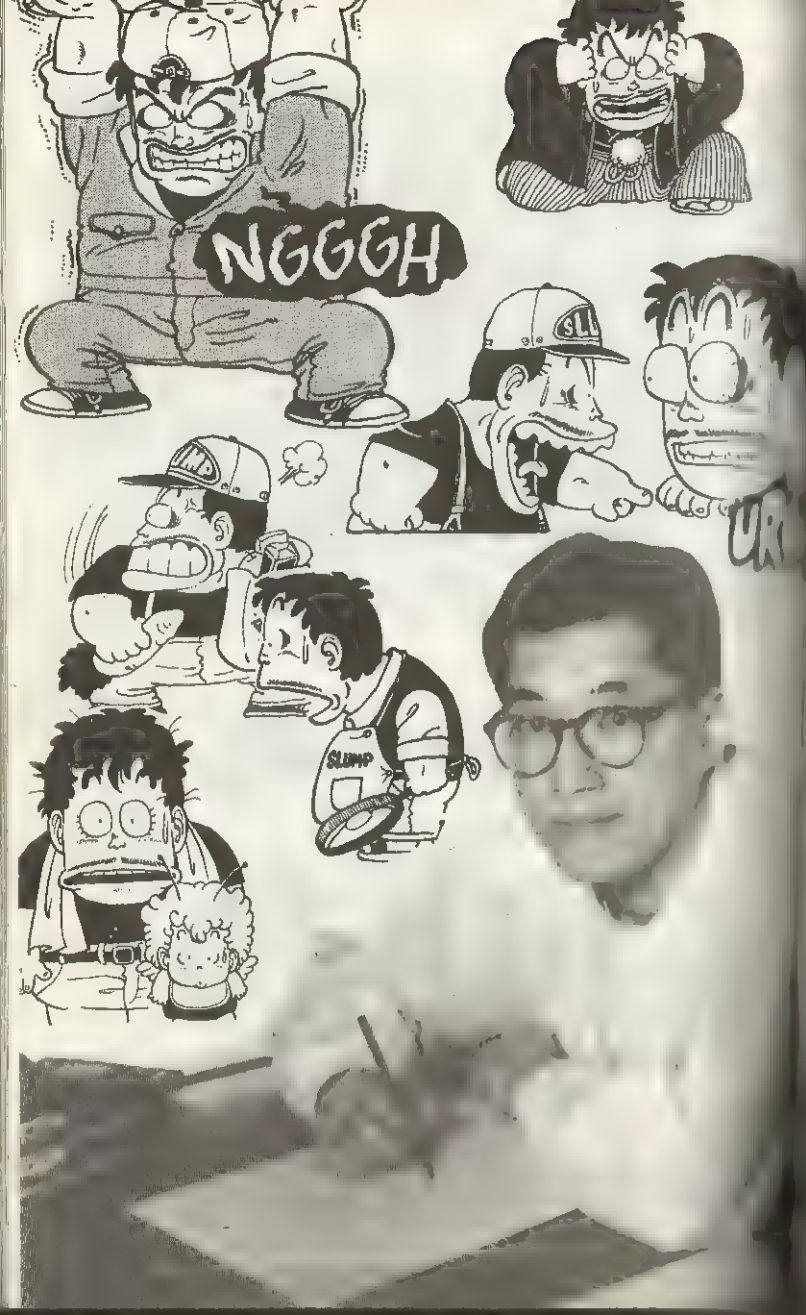
COSI' E' POSSIBILE ALLENARSI A DISEGNARE DIVERSE ESPRESSIONI!

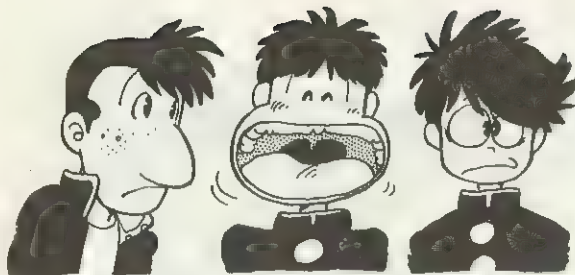


WOW!



METTIAMO IL NASO NEL PUNTO IN CUI LE LINEE SI INCROCIANO, POI AGGIUNGIAMO GLI OCCHI E LA BOCCA.





PRENDETE LE CARATTERISTICHE PIU' EVIDENTI DEL VISO DEI VOSTRI COMPAGNI E PROVATE A DISEGNARLE, ESAGERANDOLE ULTERIORMENTE.

COMPLETATO IL DISEGNO A MATITA, INCHIOSTRATELO SUBITO. CERCATE DI ABITUARVI ALL'USO DEL PENNINO.

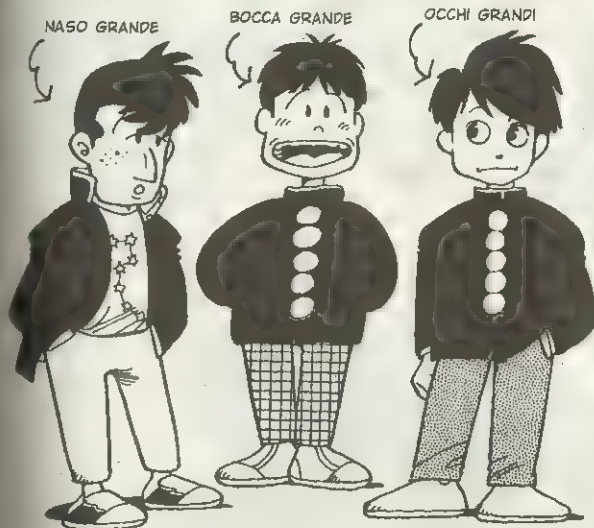
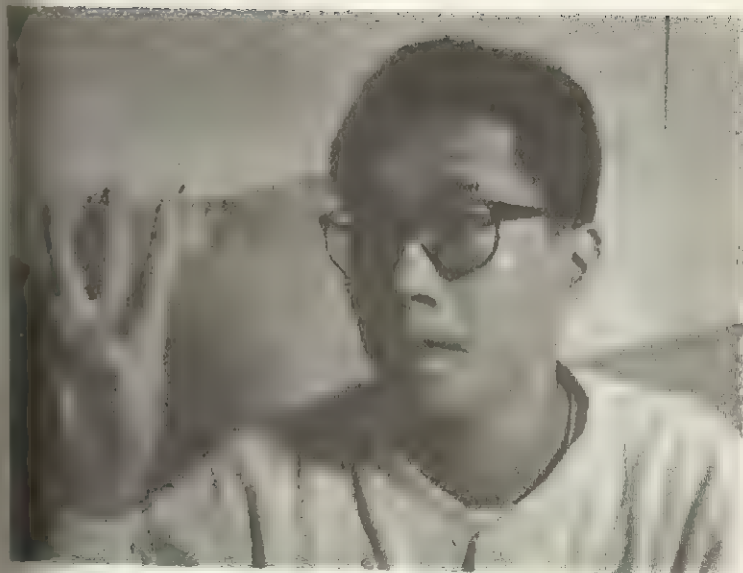


NEL CASO DELLE RAGAZZE E' MEGLIO ESALTARNE I PREGI, SE VI PREME LA VITA.

E' IMPORTANTE CHE IL MANGA PIACCIA A PIU' GENTE POSSIBILE!



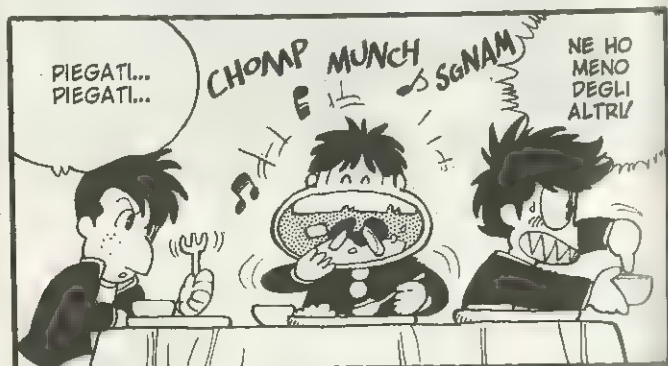
SE PENSATE CHE UN DISEGNO VI SIA RIUSCITO BENE, PROVATE A MOSTRARLO AI COMPAGNI DI CLASSE. LE REAZIONI SONO MOLTO IMPORTANTI. SIA QUANTO SONO POSITIVI CHE QUANTO SONO NEGATIVI.



PROVATE A OSSERVARE LE CARATTERISTICHE DEI VOLTI DEI VOSTRI COMPAGNI DI CLASSE.



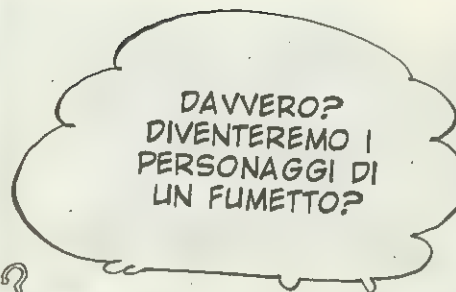
I TRE DURANTE UN COMPITO IN CLASSE



I TRE A PRANZO ALLA MENSA SCOLASTICA



I TRE CHE GIOCANO A BASEBALL



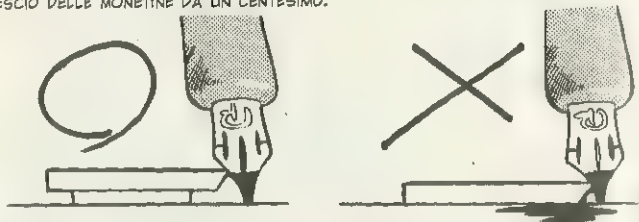
QUANDO SARETE RIUSCITI A DISEGNARE SENZA DIFFICOLTÀ LE CARICATURE DEI VOSTRI COMPAGNI DI CLASSE, SCEGLIETENE TRE E PROVATE A FARNE DEI VOSTRI PERSONAGGI.



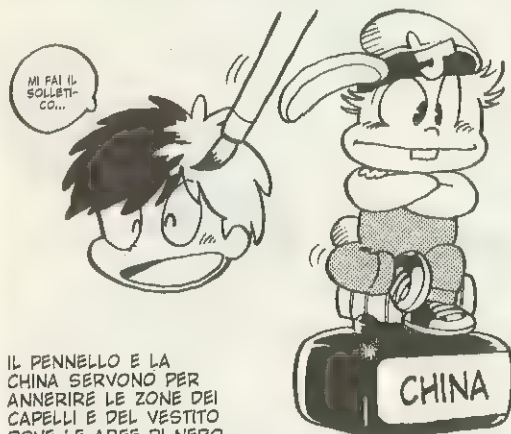


PROVATE
ANCHE UN
RIGHELLO
CENTIMETRI

A CASA CON DEL NASTRO ADESIVO FISSATE SUL ROVERSCIO DELLE MONETINE DA UN CENTESIMO.



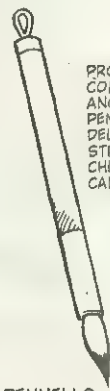
COSI' FACENDO SARA' PIU' DIFFICILE CHE, QUANDO TIRERETE UNA LINEA COL PENNINO USANDO IL RIGHELLO, L'INCHIOSTRO VI SCIVOLI GIU' LUNGO IL RIGHELLO FACENDO UNA MACCHIA STILE PIPU' A LETTO.



MI FAI IL
SOLLETTI-
CO...

IL PENNELLO E LA CHINA SERVONO PER ANNERIRE LE ZONE DEI CAPELLI E DEL VESTITO DOVE LE AREE DI NERO SONO PIU' AMPIE. FARLO CON IL PENNINO SAREBBE UNO SPRECO DI TEMPO.

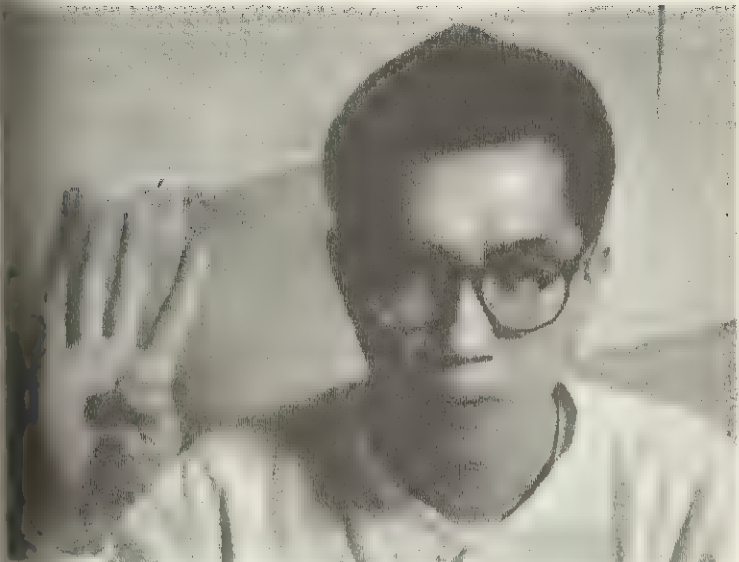
BASTA CHE SIA DI COLORE NERO. LA CHINA PER CALLIGRAFIA VA A MALE. NON NE SERVE UNA DAMIGIANA.



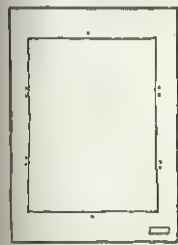
PROVATE A COMPRARE ANCHE UN PENNELLO DELL'INCHIOSTRO DI CHINA DA CALLIGRAFIA

PENNELLO

BASTA CHE LA PUNTA SIA FINE E VA BENE ANCHE SE E' UN PO' GROSSO.



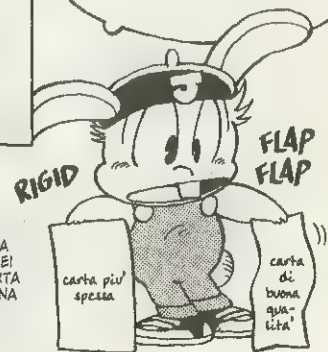
CARTA DA
DISEGNO
PER FUMETTI



CARTA LISCIA
DI BUONA
QUALITA'



FINORA AVETE USATO DEI QUADERNI PER DISEGNARE, MA E' QUASI ARRIVATO IL MOMENTO DI USARE DELLA CARTA DA DISEGNO.



RIGID

FLAP
FLAP

SONO IN VENDITA ANCHE DEI FOGLI GIA' PREPARATI PER DISEGNARE I MANGA IN TUTTA COMODITA'. PECOATO CHE SIA DIFFICILE TROVARE DEI NEGOZI CHE NE SIANO PROVISTI.

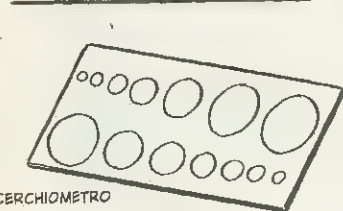
ANDIAMO IN COLORIFICIO A COMPRARE DEI FOGLI DI CARTA LISCI DI BUONA QUALITA'.

SI SPOSTA SCIVOLANDO.
SENZA PREMERE
SUL FOGLIO.



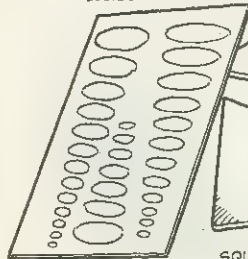
QUANDO LO SCEGLIETE,
CERCATENE UNO CON I
BORDI FATTI COSÌ.

RIGHELLO

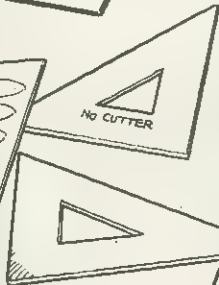


CERCHIOMETRO

ELLISSOMETRO



SQUADRE
PIÙ GRANDI
POSSIBILI

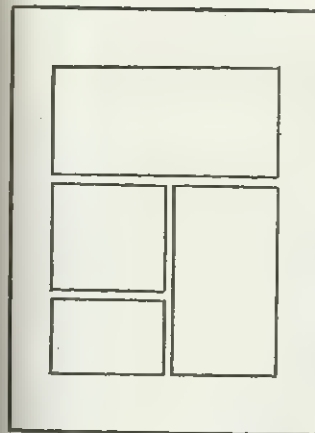


CON I RIGHELLI
CURVILINEI
SARÀ POSSIBILE
LE TRACCIARE
DELLE LINEE
CURVE BELLE
E PULITE.

SI TROVANO DEI
SET CON LE
TRE MISURE,
PICCOLA, MEDIA
E GRANDE. E'
QUANTO VI
BASTA.

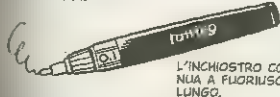
QUANDO I
RISPARMI VE LI
CONSENTIRAN
NO, POTRETE
PERMETTERVI
ANCHE QUESTI
ALTRI RIGHELLI

RIGHELLO DA
30 CENTIMETRI

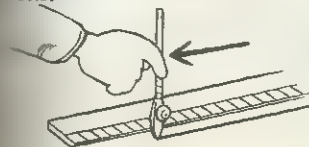


IL TIRALINEE CON-
SENTE DI TRACCIARE
DELLE BELLE LINEE
MA HA IL DIFETTO DI
ESSERE UN PO' CARO.

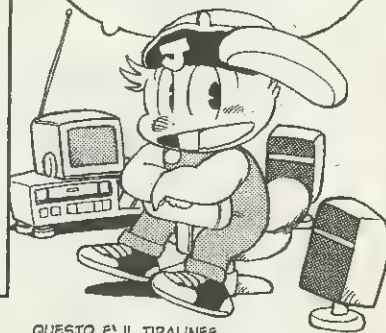
IL RAPIDOGRAPH E' RICARICABILE
ED E' MOLTO COMODO, MA HA IL
DIFETTO DI ESSERE COSTOSETTO.
INOLTRE NON E' POSSIBILE VARIA-
RE LO SPESSORE DELLA LINEA E
SE NE SERVONO DI DIVERSI E' UN
PO' DURA.



MA SI TRACCIA USANDO IL
PENNELLO E TENENDO IL TIRALINEE
INDICOLARE RISPETTO AL PIANO
DEL FOGLIO.



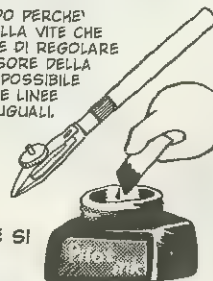
I FUMETTI SONO
COMPOSTI DA VIGNET-
TE SQUADRATE COME
QUESTE.



QUESTO E' IL TIRALINEE.

E' COMODO PERCHE'
GRAZIE ALLA VITE CHE
CONSENTE DI REGOLARE
LO SPESSORE DELLA
LINEA, E' POSSIBILE
TRACCIARE LINEE
SEMPRE UGUALI.

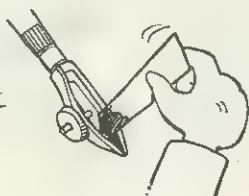
COME SI
USA



I CONTORNI
DELLE
VIGNETTE SI
TRACCIANO
A PENNA-
RELLO O
CON UN
ATTREZZO
CHIAMATO
TIRALINEE.

SI INTINGE NELL'INCHIOSTRO UN
PEZZO DI CELLULOIDE TAGLIATO
SOTTILE.

SI FA DEPOSITARE UN PO' DI
INCHIOSTRO TRA LE LAME DEL
TIRALINEE.



CI SONO TANTI
TIPI DI PENNINI.

LO
SAPEVA-
TEP



MARU-PEN
(A CORPO
CILINDRICO)
SERVE SOPRA-
TUTTO NEI PARTI-
COLARI ULTRA-
DETTAGLIATI.
NECESSITA DI
UNA CANNUCCIA
APPOSITA.



PENNINO A
CUCCHIAIO
PER CHI HA
L'ABITUDINE DI
CALCARE MOLTO SUL
PENNINO, E' PIU' CONSI-
GLIABILE QUESTO DEL G-
PEN.



G-PEN
E' IL TIPO DI PEN-
NINO CHE CONSI-
GLIO A CHI INIZIA
E' FACILE VARIARE
LO SPESSORE
DELLA LINEA
SECONDO LA
PRESSIONE CHE
SI IMPRIME.

E' MEGLIO EVITARE
IL TAGLIERINO PER-
CHE' LA LAMA
RISCHIA DI ROMPERE
SI O SCIVOLARE

SEGA
SEGA

SI PUO' TAGLIARE CON UN
COLTELLO O CON UN SEGNETTO.

QUANDO SI
SARETE ABITUATI
ALL'USO DEL
PENNINO, POTRETE
PROVARE A
MODIFICARE LA
CANNUCCIA

FLIP

SE LA CANNUCCIA E' DI PLASTICA,
LA SI PUO' AMMORBIDIRE CON UN
ACCENDINO PRIMA DI TAGLIARE. IL
PENNELLO E IL PENNINO SI USANO
MEGLIO SE SONO CORTI.



L'USO DEL CORRETTORE
BIANCO

QUANDO LE LINEE
SBORDANO COME IN
QUESTA VIGNETTA, SI
USA IL BIANCO PER
CANCELLARE LE PARTI
INUTILI.

MISCOLATELO BENE
PRIMA DELL'USO.
DEV'ESSERE
UNSO, FUNZIONE-
RA MEGLIO. NON
RITINGETE ECCESSI-
VAMENTE IL PEN-
NELLO, FINIRESTE
A CANCELLARE
MA LE LINEE
INVECE SER-
BANO.



USATE UN
PENNELLO DA
CALLIGRAFIA
PIUTTOSTO
SOTILE.



MOLTI USANO DELLA NORMALE
TEMPERA BIANCA.

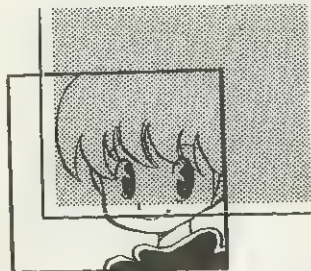


EVITATE DI
CANCELLARE
CON UN COLPO
UNICO DI PEN-
NELLO. SE
PASSATE CON
IL PENNELLO
PIU' VOLTE,
IL RIOSTRO
NON RISCHIA
DI MACCHIARESI
E MACCHIARE
L'OPERA.



STA DIFFONDENDOSI ANCHE L'USO
DEL BIANCHETTO CORRETTORE
DOTATO DI PENNELLINO.

COME SI USA IL RETINO



SENZA STACCARE LA PELLICOLA ADESIVA, SOVRAPPONETE IL FOGLIO DEL RETINO ALLA PARTE DEL DISEGNO SU CUI LO VOLETE APPLICARE. RITAGLIATE SOLO QUELLO CHE VI SERVE. SE QUANDO TAGLIATE PREMETTE TROPPO SUL TAGLIERINO, FINIRETE PER TAGLIARE ANCHE IL SUPPORTO, OVVERO IL FOGLIO SOTTOSTANTE LA PELLICOLA. RICORDATE SEMPRE CHE IL RETINO VA TAGLIATO CON DELICATEZZA!



SUPPORTO

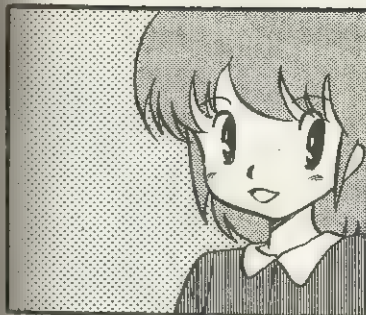
CON L'UNGHIA



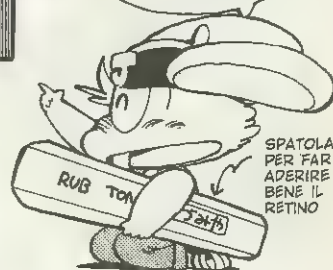
CON LA SPATOLA

LA PARTE DEL RETINO CHE SI VIENE A SOVRAPPORRE ALLA LINEA NERA DEL DISEGNO NON APPARIRÀ IN STAMPA, QUINDI NON DIVENTATE MATTI PER RITAGLIARE ENTRO I BORDI. LE PARTI DI SCARTO, ECCEZIONE FATTA PER QUELLE PIÙ GRANDI, NON SONO UTILIZZABILI, QUINDI POTETE BUTTARLE VIA. DOPO AVER CONTROLLATO CHE TUTTA LA PARTE DA RETINARE SIA BEN COPERTA, USATE IL DORSO DELL'UNGHIA O LA SPATOLA PER SFREGARE CON FORZA SUL RETINO DI MODO CHE LA PELLICOLA ADESIVA SI INCOLLI STABILMENTE.

SE SFREGATE APPOGGIANDO IL SUPPORTO DEL RETINO A PROTEGGERE LA PARTE, NON RISCHIERETE DI FAR STROPPICCIARE LA PELLICOLA E L'EFFETTO SARA' OTTIMALE!



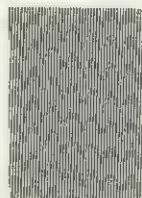
PER RENDERE UN FUMETTO PIÙ FINE-MENTE LAVORATO, ESISTE UNA PELLICOLA ADESIVA CHIAMATA RETINO.



SPATOLA PER FAR ADERIRE BENE IL RETINO



RETINO A PUNTI



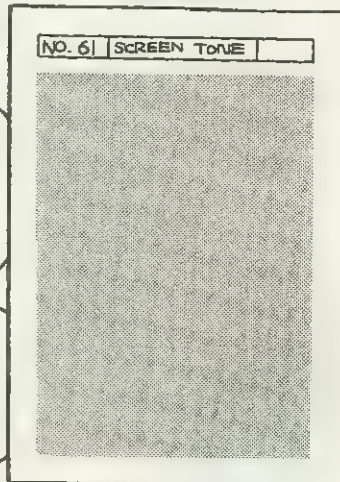
RETINO A RIGHE

PROVATE AD ANDARE IN COLORIFICO A PROCURARVI ALMENO QUESTI TRE.

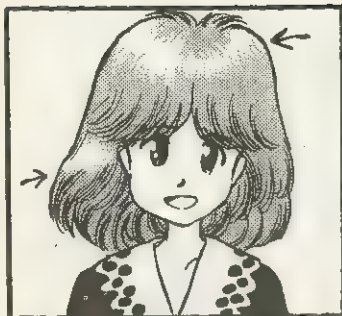
OGNI FOGLIO COSTA PARECCHIO. PREPARATEVI PSICOLOGICAMENTE!



FLAP

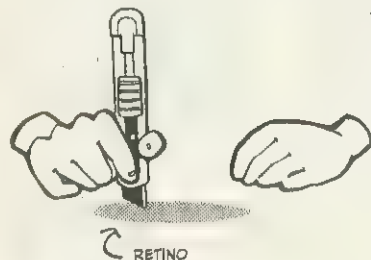


IL RETINO PIÙ USATO È QUESTO, SIA PER DIMENSIONE DEI PUNTI, SIA PER LA DISTANZA FRA I MEDESIMI (PERCENTUALE DI NERO).



COME SI SFUMA UN RETINO

VI E' CAPITATO DI VEDERE DEI DISEGNI IN CUI SUL RETINO APPAIONO DEI RIFLESSI COME QUELLI DEI CAPELLI DEL PERSONAGGIO QUI A FIANCO, VEROP INCREDBILE! L'EFFETTO SI OTTIENE SFUMANDO IL RETINO.



RETINO



VISTO DI LATO

BISOGNA USARE UNA STA PARTE DELLA LAMA DEL TAGLIERINO POCO SOPRA IL FIL DELLA LAMA.

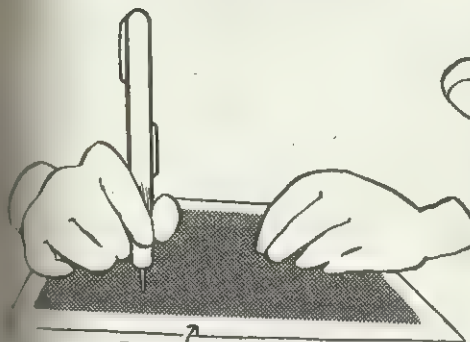


CERCA DI SFUMARE PER BENE!

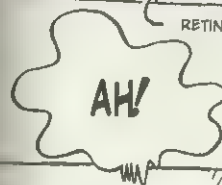
SE CI METTETE TROPPIA ENERGIA PER FARE PIU' IN FRETTA, FINIRETE PER BUCARE IL RETINO. DOVETE ANDARCI PIANO PIANO, GRATTANDO CON LEGGEREZZA, QUASI ACCAREZZANDO LA PELLICOLA CON LA LAMA. QUANDO LA LAMA, GRATTANDO, FA UN PICCOLO SGRAAT, ALLORA VUOL DIRE CHE VA BENE.

USO DEL TAGLIERINO

PER FARLA BREVE, SI IMPUGNA PRESSAPPOCO COME UNA PENNA.



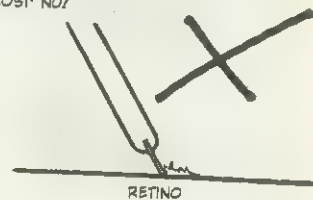
RETINO



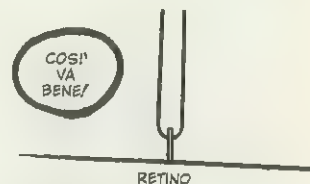
AH!



VISTO FRONTALMENTE... COSI' NO!



RETINO



RETINO

COSI' VA BENE!

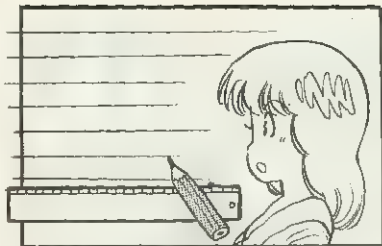


VISTO DI FIANCO

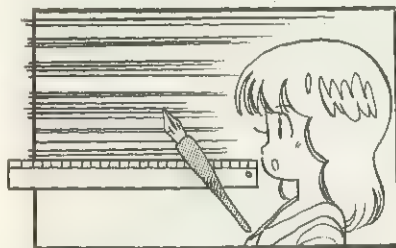
IL TAGLIERINO, SE INCLINATO TROPPO, TAGLIA MOLTO IN PROFONDITA'.



USIAMOLO CON LA LAMA IL PIU' POSSIBILE PERPENDICOLARE RISPETTO AL PIANO DEL FOGLIO!



DECIDETE IL VERSO IN CUI VOLETE TRACCIARE LE RIGHE, PREPARATE UNA LEGGERA TRACCIA A MATITA USANDO IL RIGHELLO. NON OCCORRE ESSERE PRECISISSIMI.



POI BASTA LASCIARSI ANDARE E TIRARE LE RIGHE FACENDO SCIVOLARE IL RIGHELLO SULLA TRACCIA. RILASSATEVI! L'EFFETTO E' PIU' BELLO SE LE RIGHE NON SONO TUTTE IDENTICHE!



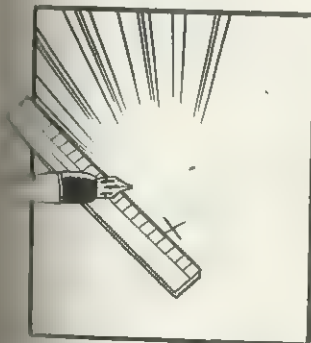
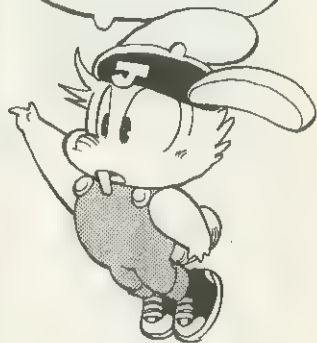
ALLA FINE CANCELLATE LE PARTI CHE HANNO SBORDATO DALLA VIGNETTA ED E' FATTA!

DATE LIBERO SFOGO ALLA FANTASIA PER CREARE EFFETTI ORIGINALI!

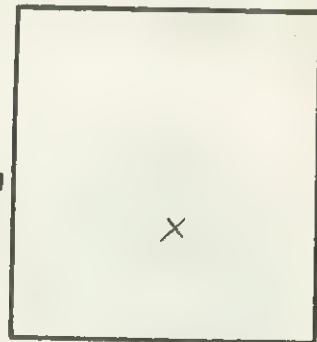
EFFETTO VELOCITA' CON LE SOLE RIGHE PARALLELE.



LE LINEE CINETICHE CHE DANNO IL SENSO DELLA VELOCITA' FUNZIONANO MOLTO BENE.



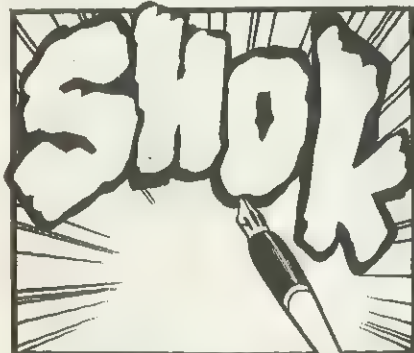
FATE RIFERIMENTO ALLA CROCETTA CON UN ESTREMO DEL RIGHELLO E TRACCIATE LE LINEE COL PENNINO, PARTENDO DAI BORDI DELLA VIGNETTA VERSO L'INTERNO.



PRENDETE UN PUNTO DELLA VIGNETTA E FATECI UNA CROCETTA A MATITA (NON DIMENTICATE POI DI CANCELLARLA).



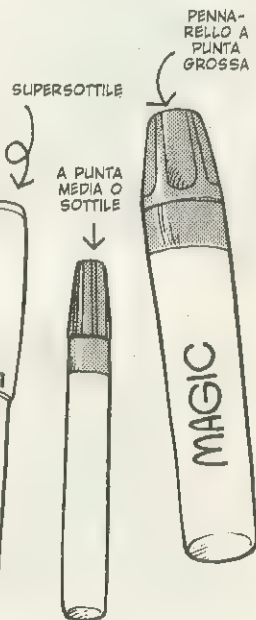
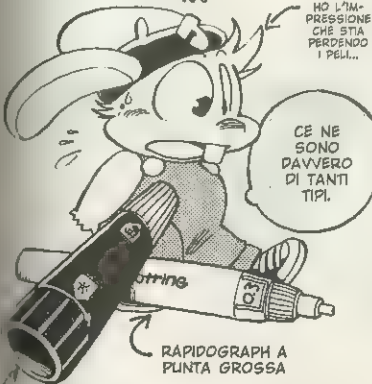
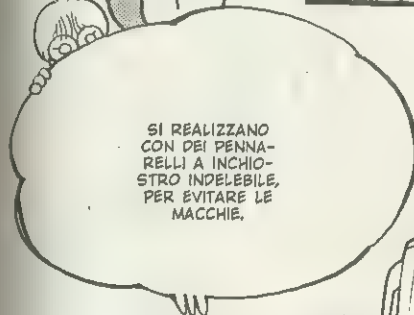
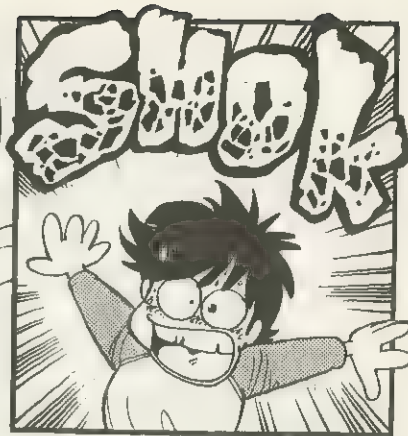
PRIMA DI TUTTO SCHIZZIAMO A MATITA LA SCRITTA: *SHOCK*. LA COSA VIENE MEGLIO SE SI ADATTA LA FORMA DELL'ONOMATOPEA ALL'ATMOSFERA DELLA VIGNETTA. POI SI RIPASSA LA LINEA A MATITA USANDO UN PENNARELLO A PUNTA GROSSA.



DOPODICHE' CON IL PENNINO SI DISEGNANO GLI EFFETTI DI MOVIMENTO. E' POSSIBILE CHE DURANTE QUESTA OPERAZIONE LA LINEA DEL PENNARELLO SBALZI. CORREGGIAMO LE SBALZATURE CON IL PENNINO.

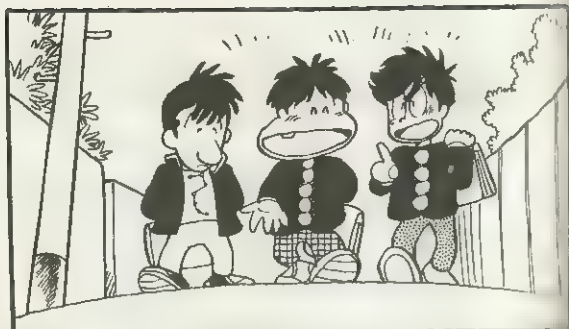


SE SI RIPASSA CON IL CORRETTORE BIANCO IL CONTERNO DELL'ONOMATOPEA NEL PUNTO DOVE TOCCA LE LINEE DI MOVIMENTO, QUESTA RISALTERA' DI PIU'. EFFETTACCIO ASSICURATO ANCHE DISEGNANDO UN MOTIVO ALL'INTERNO DELLE LETTERE!

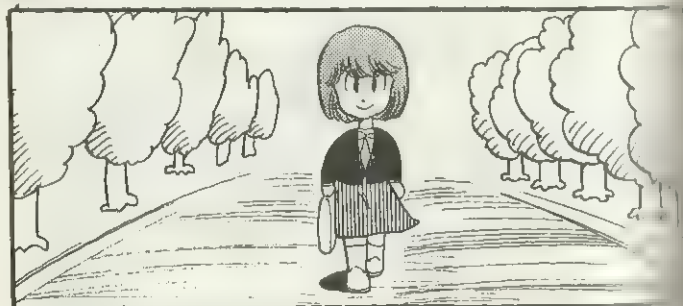


A DUE PUNTE, GROSSA E SOTTILE. EFFETTO SUPER!

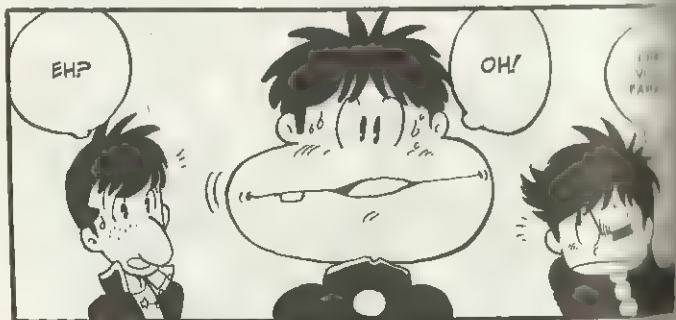
I TRE STANNO
CAMMINANDO
PIACEVOL-
MENTE PER
STRADA.



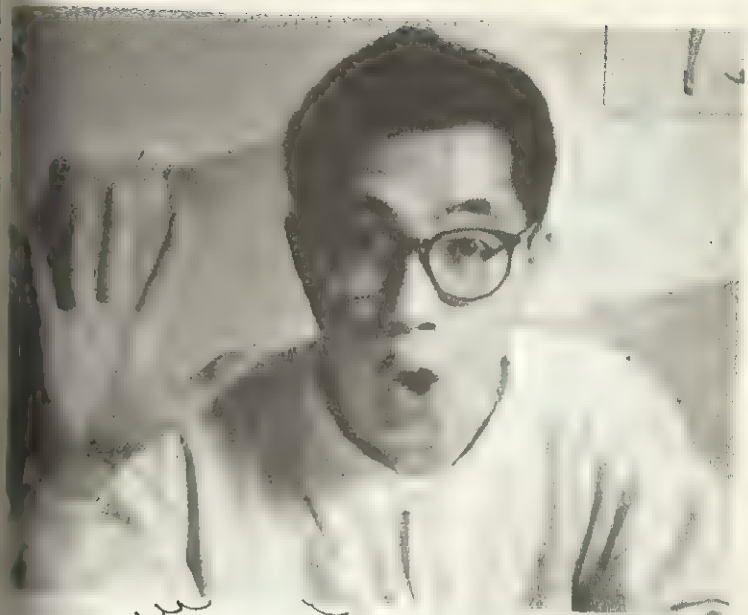
COSÌ ABBIAMO UN'ATMOSFERA ALLEGRA. NESSUN SENTORE CHE
POSSA SLICCEDERE QUALCOSA. MA A UN CERTO PUNTO...



...NELLA DIREZIONE OPPOSTA DELLA STESSA STRADA VEDONO AVVICINARSI UNA
RAZIOSA RAGAZZA...



...ED ECCO CHE IMPROVVISAMENTE UNA STORIA HA INIZIO. E ADESSO...?!



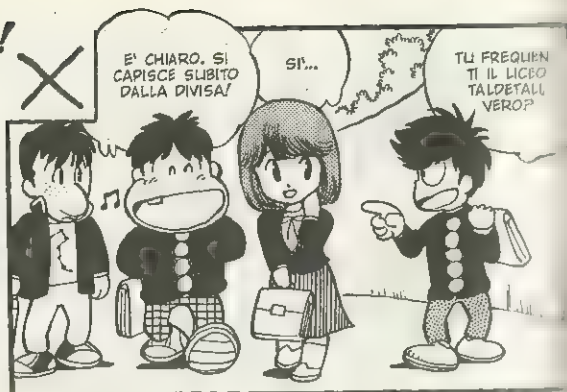
EVVIVA!
DI
NUOVO!

CHE PALLE,
DI NUOVOP

TIRIAMO DI NUOVO
FUORI I TRE PER-
SONAGGI DIS-
GNATI PRENDENDO
SPUNTO DAI COM-
PAGNI DI CLASSE.

NO! X

SE NELLA STORIA TUTTO SEMBRA FILARE LISCIO TROPPO IN FRETTA, CHI LEGGE SI ANNOIA.



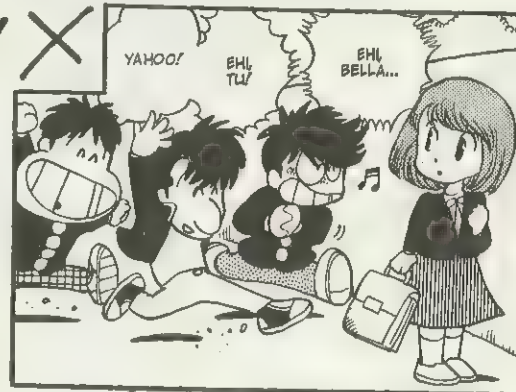
PRIMA DI PENSARE ALLA STORIA, PENSATE A COME REAGIREBBERO I PERSONAGGI, CON IL LORO CARATTERE, IN UNA SITUAZIONE DEL GENERE.



LA STORIA IN MAGGIORI POSSIBILITÀ DI EVOLVERSI SE I PERSONAGGI IN MOSTRANO CON TUTTI LORO DIFFERENTI.

NO! X

COME HANNO I CARATTERI COMPLETAMENTE DIVERENTI, E' RESPONSABILE CHE I TRE I PERSONAGGI AGISCA- NNO, LO STESSO MODO, QUI E' INNANZI- NOSTRALE SOPRA- NOSTRO IL COMPOR- NOSTRO CHE HA SEMPRE NOSTRA TRA LE NOSTRE.



NO! X

PROVATE A LEGGERE TUTTE IN FILA LE VIGNETTE CONTRASSEGNA- TE CON IL NO. VEDRETE CHE LA STORIA E' PIU' INTERESSANTE PERCHÉ PRIMA DI MOVIMENTO, E NON LASCIA EMERGERE IL CARATTERE DEI PERSONAGGI.



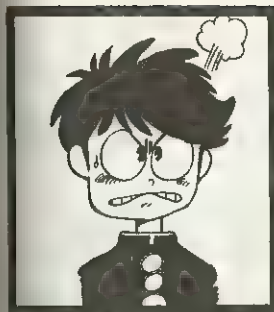
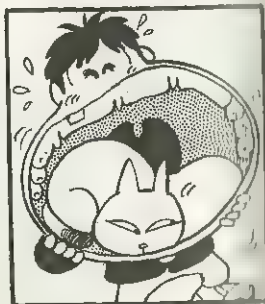
SE I DIFETTI DI CARATTERE DEI TRE PERSONAGGI LI PORTANO A SCONTRARSI TRA LORO, LA STORIA RIUSCIRÀ PIU' INTERESSANTE.



ESAGERARE LE ESPRESSIONI DEL PERSONAGGIO SI DICE CARICATURA. PROVIAMO A ESAGERARE ANCHE LA CARICATURA DEL NOSTRO ALLEGRE, IL PERSONAGGIO B.



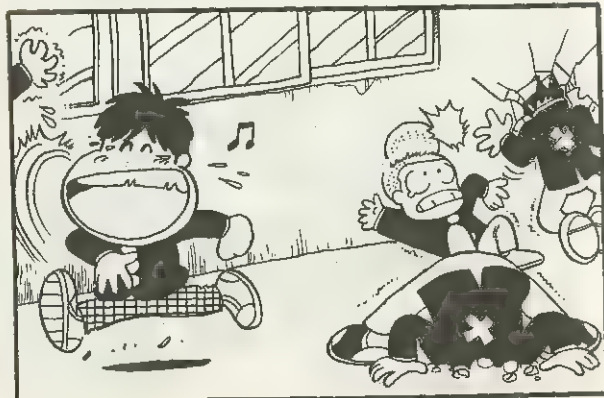
QUANDO RIDI POSSIAMO ALLARGARGLI LA BOCCA A DISMISURA, E SE CONTINUA A RIDERE, FARGLI PIANGERE UN MARE DI LACRIME!



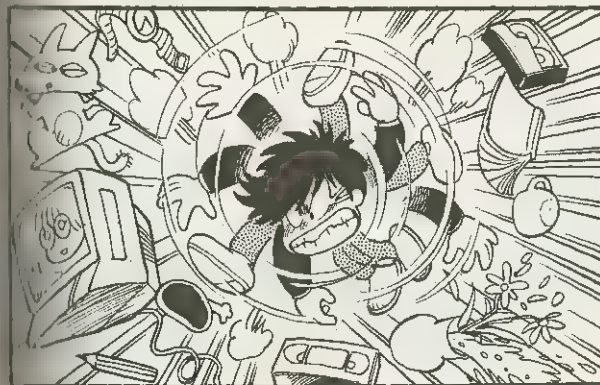
DUNQUE, COSTRUIAMO I NOSTRI PERSONAGGI IN MODO DI RENDERLI FACILMENTE UTILIZZABILI PER MOVIMENTARE IL MANGA. UNA STORIA CON PERSONE PIATTAMENTE NORMALI NON INTERESSA A NESSUNO.



PER ESEMPIO, IL NOSTRO A. QUANDO SI ARRABIA POSSIAMO FARGLI RIZZARE I CAPELLI SULLA TESTA O FARGLI STRABUZZARE GLI OCCHI E RIEMPIRGHILI DI VENUZZE... ECCETERA.



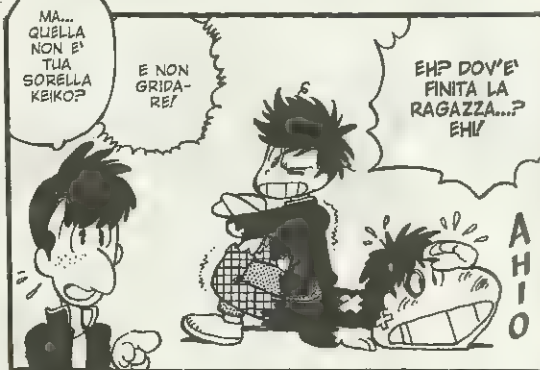
...MENTRE QUANDO RIDI IN CUOMO NE VA IN GIRO A DARE PACCHIA A CHI GLI CAPITA A TIRO!



OPPURE, QUANDO LA RABBIA TOCCA IL LIVELLO MASSIMO, POSSIAMO FARGLI LANCIARE TEATRALMENTE TUTTO QUELLO CHE GLI CAPITA A TIRO.



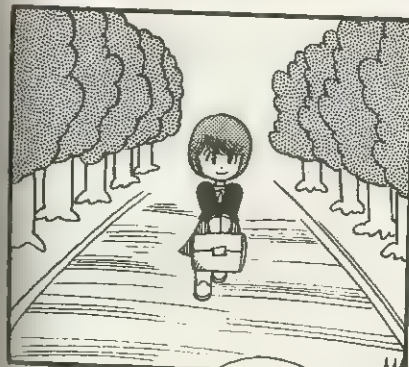
L'IDEA E' SEMPRE LA STESSA MA, LAVORANDO SULLE CARATTERISTICHE UMANE DEI PERSONAGGI LA STORIA DIVENTA PIU' SOSTANZIOSA.



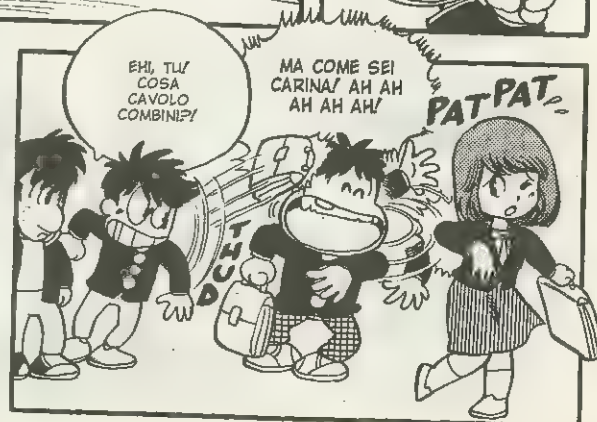
FINORA NON ABBIAMO DATO NESSUNA CARATTERISTICA ALLA RAGAZZA. SE LO FACCIAMO, LA STORIA PUO' PRENDERE UNA PIEGA ANCORA DIFFERENTE.



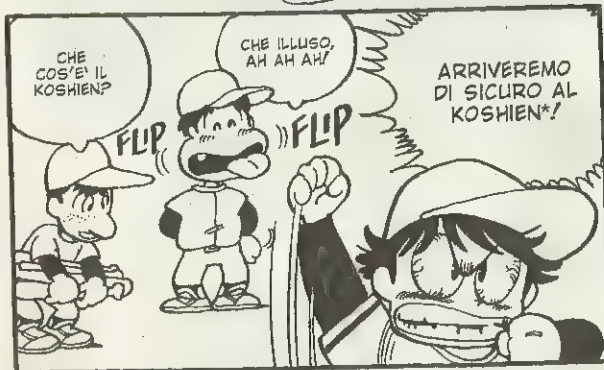
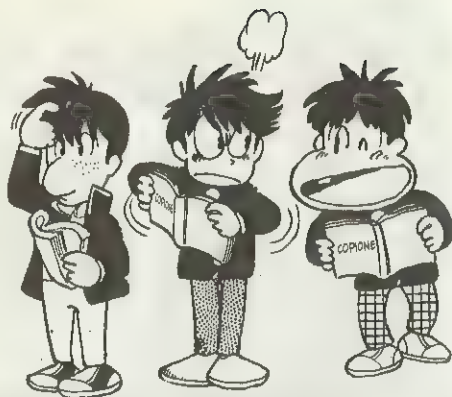
E ADESSO RIMETTIAMO GLI STESSI PERSONAGGI COSI' POTENZIATI NELLA STESSA STORIA DI PRIMA.



IL CONTENUTO DELLE VIGNETTE E' DIVENTATO COSI' PIU' SPETTACOLARE.



COME RECITERANNO LA LORO PARTE QUESTI PERSONAGGI, DIPENDE TUTTO DA TE!



FUMETTO DI BASEBALL

*STADIO FAMOSO PER OSPITARE IL TORNEO DEI MIGLIORI TEAM LICEALI, UN TRAMPOLINO PER IL PROFESSIONISMO.



FUMETTO POLIZIESCO



JOGO WARAI
(POZZO DI RISATE)
NATO IL 6 GIUGNO 1968
GRUPPO SANGUIGNO: O
PROGRAMMI TELEVISIVI
PREFERITI:
I PROGRAMMI DI CABARET.
PROVERBIO PREFERITO:
IL RISO FA BUON SANGUE.

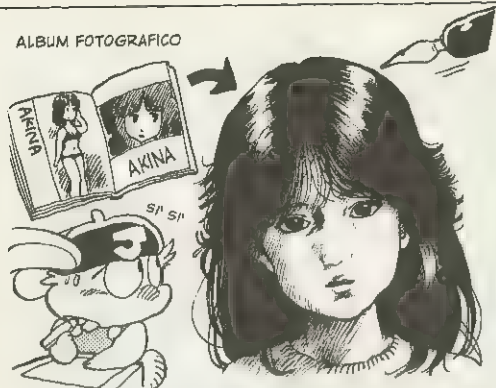


SITEHARU KAKKA
(INKAKKIATO)
NATO IL 22 APRILE 1968
GRUPPO SANGUIGNO: B
PROGRAMMI TELEVISIVI PREFERITI:
I PROGRAMMI DI LOTTA LIBERA.
PROVERBIO PREFERITO:
OCCHIO PER OCCHIO,
DENTE PER DENTE!



BOUTARO TSUNENI
(SEMPRE TRA LE NUVOLE)
NATO IL 31 DICEMBRE 1968
GRUPPO SANGUIGNO: A
PROGRAMMI TELEVISIVI,
PREFERITI:
NON NE HA...
PROVERBIO PREFERITO:
TUTTO ARRIVA A CHI SA
ASPETTARE.

ALBUM FOTOGRAFICO



* QUANDO
AVRETE DECISO
CHI PRENDERE
COME MODELLO,
PROVATE PRIMA
DI TUTTO A
COPIARE LA
SUA FOTO
COME PER
FARE UN
RITRATTO.

QUANDO CI AVRETE PRESO LA MANO, PROVATE PIAN PIANO A DIMINUIRE IL NUMERO DEI TRATTI DEL DISEGNO.

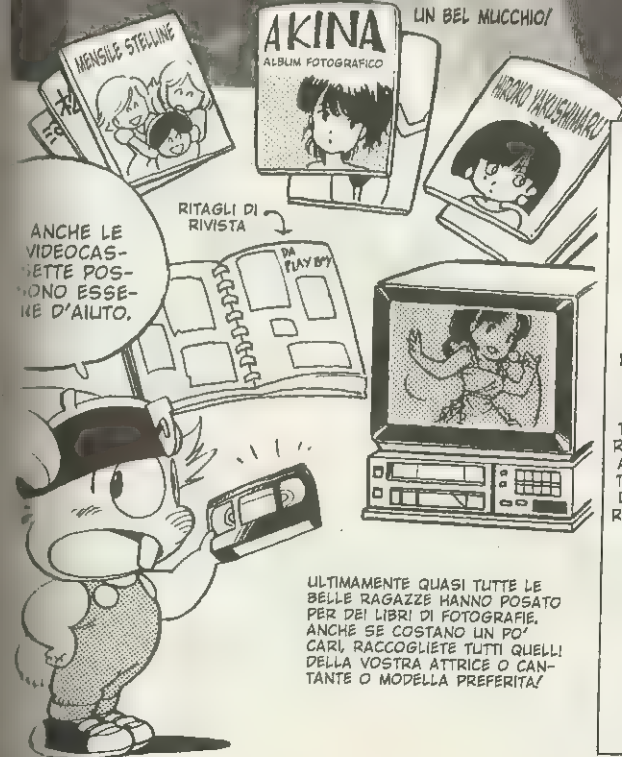
ANCHE LA
FIGURA
INTERA!

DOVETE ESER-
CITARVI ANCHE
SULLA FIGURA
INTERA!

IN UN FUMETTO
DISEGNARE BENE LA
FIGURA INTERA E'
PIU' DIFFICILE CHE
DISEGNARE I VOLTI!

BELLA
...

NON
BASTA
ESERCI-
TARSI A
DISEGNA-
RE SOLO
I VOLTI!



UN BEL MUCCHIO!

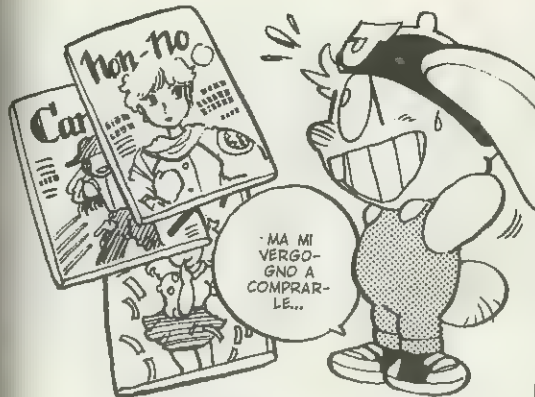
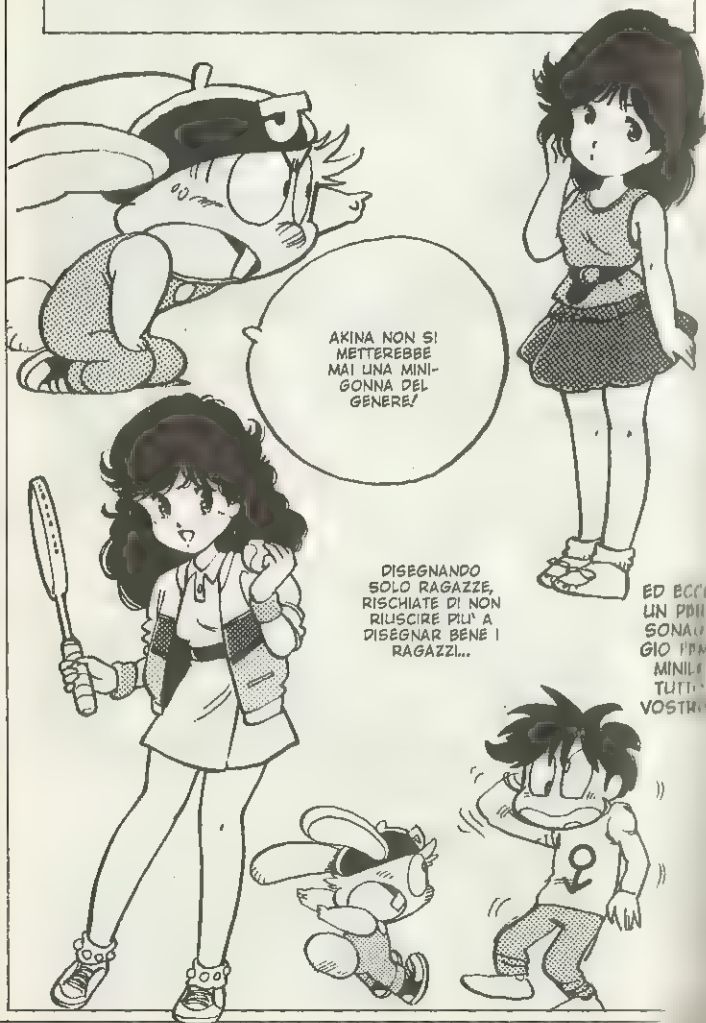
RITAGLI DI
RIVISTA

ANCHE LE
VIDEOCAS-
SETTE POS-
SONO ESSE-
RE D'AUTO.

PRIMA DI
TUTTO,
RACCO-
GLIETE
TUTTE LE
RIVISTE DI
ATTUALI-
TA' PIENE
DI BELLE
RAGAZZE!

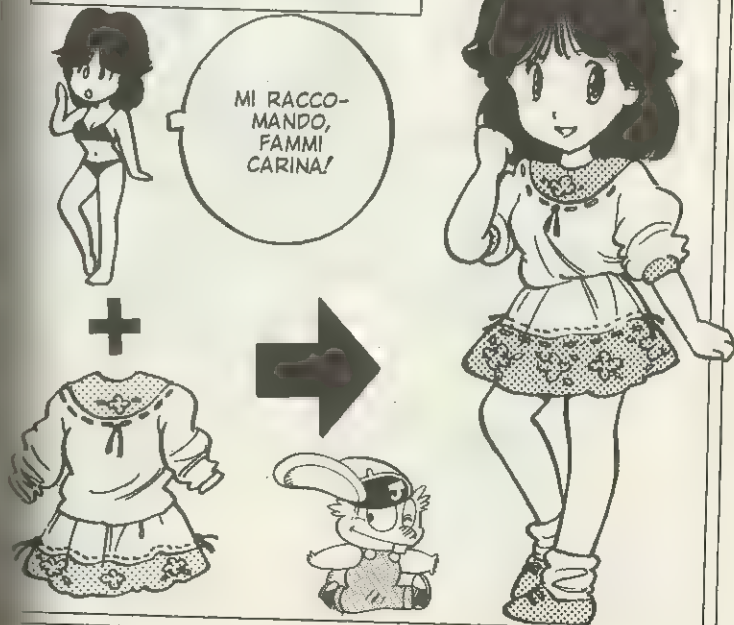
ULTIMAMENTE QUASI TUTTE LE
BELLE RAGAZZE HANNO POSATO
PER DEI LIBRI DI FOTOGRAFIE,
ANCHE SE COSTANO UN PO'
CARI, RACCOGLIETE TUTTI QUELLI
DELLA VOSTRA ATTRICE O CAN-
TANTE O MODELLA PREFERITA!

RIPETENDO VARIE VOLTE QUESTO ESERCIZIO DI CAMBIO D'ABITO, QUELLA CHE ERA SOLO LA CARICATURA DI UNA BELLA RAGAZZA PIANO PIANO DIVENTA UN PERSONAGGIO FEMMINILE CHE SOLO VOI SAPETE DISEGNARE.



QUANDO SARETE DIVENTATI BRAVI A FARE LE CARICATURE, BISOGNERA' PASSARE ALLO STUDIO DEI DISEGNI E DEGLI OGGETTI. PROVIAMO PRIMA DI TUTTO A PROCURARCI DELLE RIVISTE DI MODA.

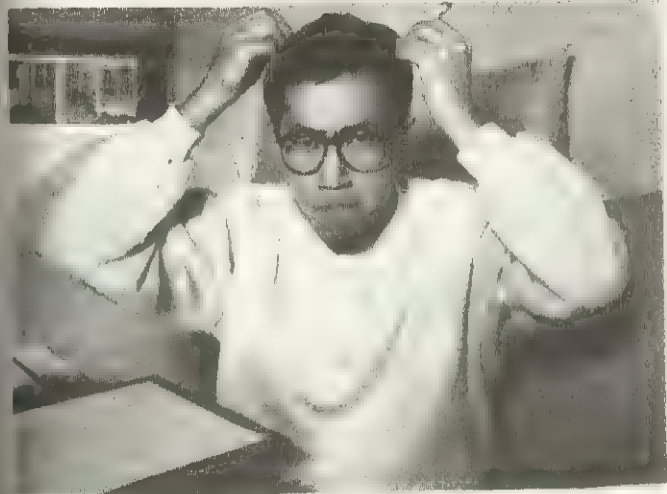
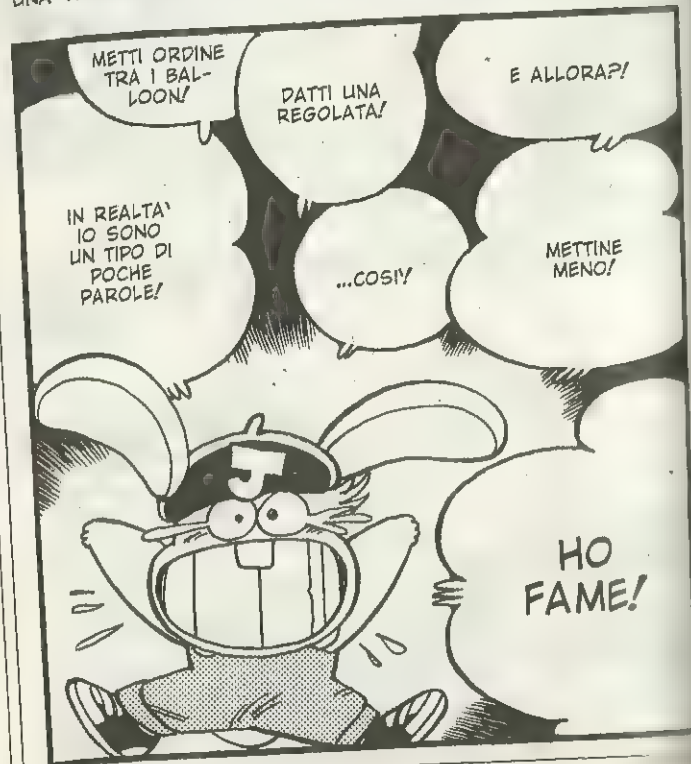
PROVATE A FAR INDOSSARE ALLA VOSTRA MODELLA I VESTITI DELLE RIVISTE DI MODA.





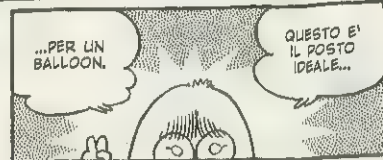
C'E' UN'ALTRA COSA DA EVITARE... E CIOE' DISEGNARE I BALLOON A CAVALLO DI PIU' DI DUE VIGNETTE.

ATTENZIONE: METTERE PIU' DI DUE BALLOON IN UNA VIGNETTA RENDE PIU' FATICOSA LA LETTURA.



LE NUVOLETTE CHE CIRCONDANO LE FRASI PRONUNCIATE DAI PERSONAGGI SI CHIAMANO BALLOON.

PERCHIAMO DI DISEGNARE I BALLOON IL PIU' POSSIBILE IN ALTO VICINO AI DUE ANGOLI DELLA VIGNETTA!

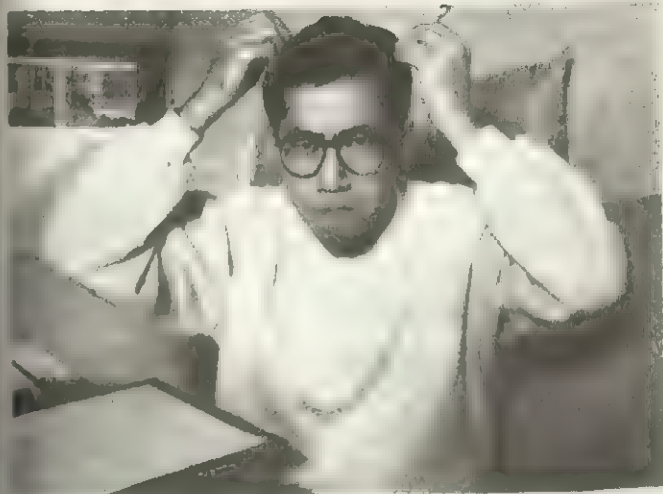
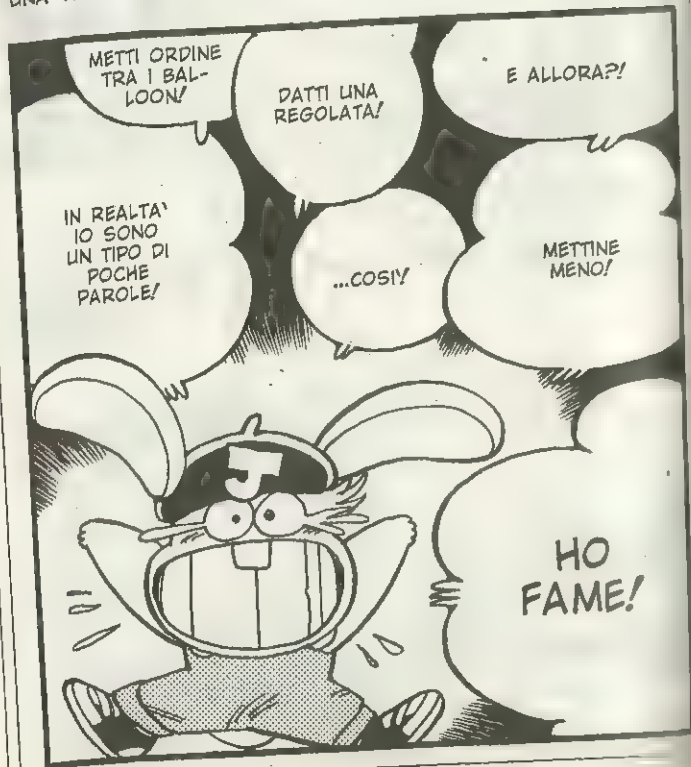


CAPITA SPESSO DI VEDERE BALLOON CHE SEMBRANO FAR PROVENIRE LE BATTUTE DAL SEDERE DEI PERSONAGGI. NON E' BELLO, MEGLIO EVITARE!



C'E' UN'ALTRA COSA DA EVITARE... E CIOE' DISEGNARE I BALLOON A CAVALLO DI PIU' DI DUE VIGNETTE.

ATTENZIONE: METTERE PIU' DI DUE BALLOON IN UNA VIGNETTA RENDE PIU' FATICOSA LA LETTURA.

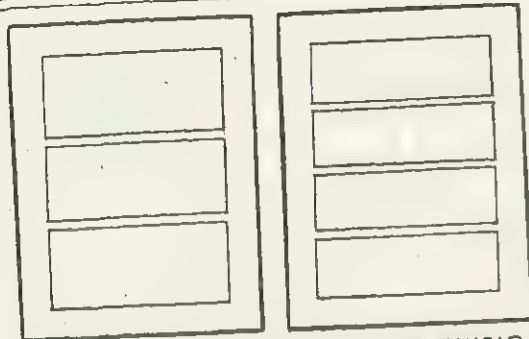


LE NUVOLETTE CHE CIRCONDANO LE FRASI PRONUNCIATE DAI PERSONAGGI SI CHIAMANO BALLOON.

PRCHIAMO DI DISEGNARE I BALLOON IL PIU' POSSIBILE IN ALTO VICINO AI DUE ANGOLI DELLA VIGNETTA!



CAPITA SPESSO DI VEDERE BALLOON CHE SEMBRANO FAR PROVENIRE LE BATTUTE DAL SEDERE DEI PERSONAGGI. NON E' BELLO, MEGLIO EVITARE!



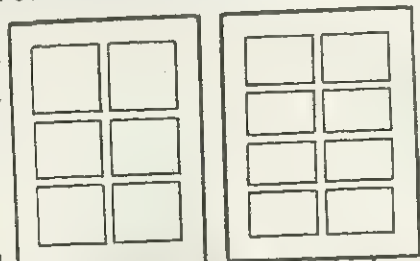
PROVIAMO AD
AFFIANCARE
QUESTI DUE
FOGLI!

METTETE A
DESTRA
QUELLO
DEI DUE
CHE VI
PARE!

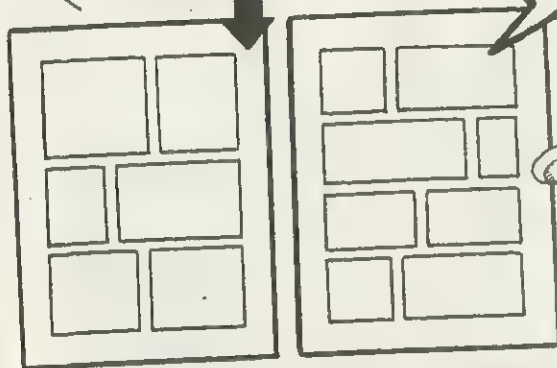


NON SENTITE ANCHE VOI ATMOSFERA DI MANGA?
PROVIAMO ADESSO A DIVIDERE ULTERIORMENTE IL
FOGLIO CON DELLE RIGHE VERTICALI.
E' MEGLIO CHE LA DIVISIONE NON AVVENGA SU
UNA STESSA LINEA RETTA.

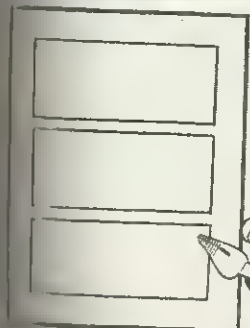
QUESTA
E' LA
DIVISIO-
NE DEI
MANGA
COMICI!



QUESTO E'
UN ESEMPIO
DI UNA DIVI-
SIONE BASTA-
NTE IN VIGNETTE
DI UN
MANGA

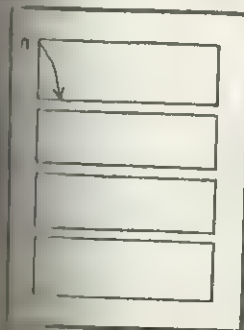
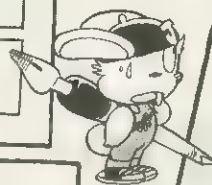


TENIAMOLO BENE PRESENTE!

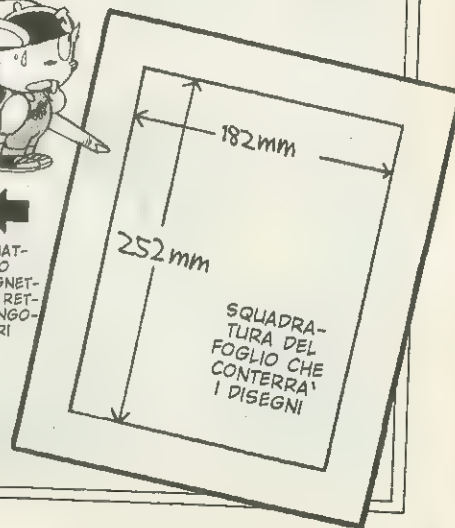


←
TRE
VIGNETTE
RETTAN-
GOLARI

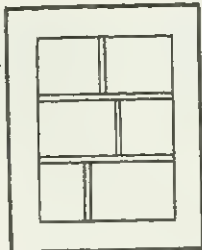
PRIMA DI TUTTO PROVIAMO A
DIVIDERE IL FOGLIO DA DISE-
GNO QUADRATO IN TRE
VIGNETTE RETTANGOLARI.
PRENDIAMONE UN ALTRO E
DIVIDIAMOLO IN QUATTRO
VIGNETTE RETTANGOLARI.



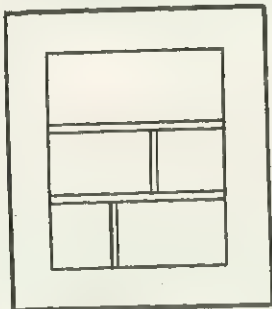
←
QUAT-
TRO
VIGNET-
TE RET-
TANGO-
LARI



TOGLIAMO LA DIVISIONE
TRA LA PRIMA E LA
SECONDA VIGNETTA DELLA
VERSIONE BASE DELLA
PAGINA A DESTRA...



ED ECCOCI
ALLA SECON-
DA PAGINA.
LA NOSTRA
STORIA HA
INIZIO!

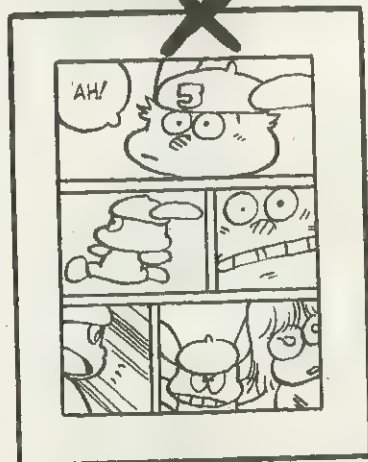


...ED ECCO CHE LA
VIGNETTA E' DIVENTATA
GRANDE!

IN QUESTA PRIMA VIGNETTA
NON DIMENTICHIAMOCI DI
DISEGNARE IL PAESAGGIO!



NO!



SE ALL'INIZIO NON INTRODUCIAMO IL TEATRO
DELLE AVVENTURE DEI PERSONAGGI, NON SI
CAPIRA' DOVE SI SVOLGE LA STORIA. BISOGNA
DISEGNARLO ASSOLUTAMENTE!

SI!



PAGINA SINISTRA

PAGINA DESTRA

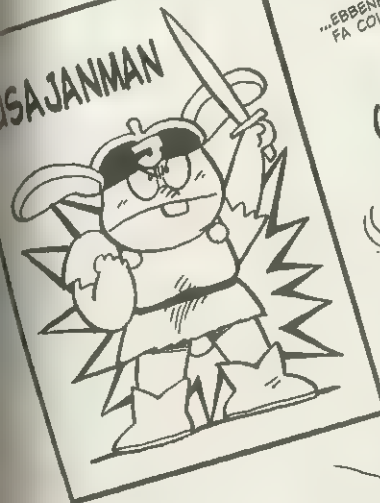
RICORDATE
CHE IL MANGA
SI LEGGE
CON LE PAGI-
NE APERTE
COME QUELLE
DI UN LIBRO.

SI UTILIZZA
TUTTA LA PAGI-
NA! UNA PAGINA
ELABORATA E
RICCA DI RETINI...

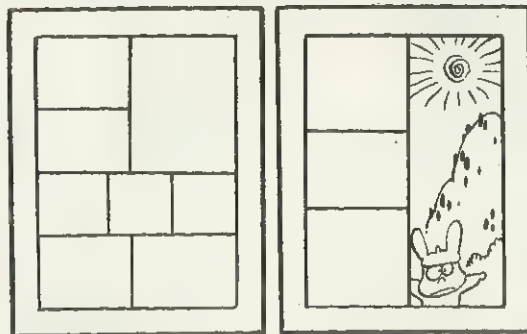
DUNQUE... DOPO AVER
IMPARATO LA DIVISIONE
BASICA DELLA PAGINA
DEL MANGA, PROVIAMO
A SCHIZZARE LA PAGINA
DEL TITOLO!

...EBBENE SI',
FA COLPO!

USA JANMAN



PARTENDO DALLO SCHEMA DI BASE DELLA DIVISIONE IN VIGNETTE, PROVATE A VARIARNE IL TAGLIO.



DISEGNATE L'AMBIENTE NELLA PRIMA VIGNETTA DELLA STORIA!

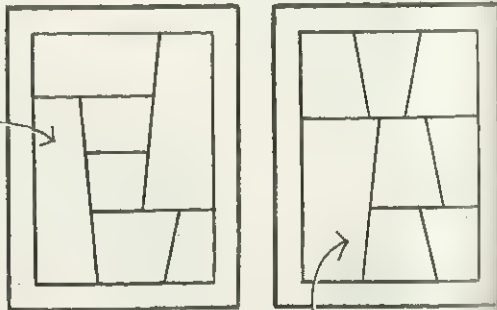


OVVIAMENTE...

NON OCCORRE DIRE CHE BISOGNA PENSARE PRIMA AL CONTENUTO E ALL'EVOLUZIONE DELLA STORIA E POI ALLA DIVISIONE IN VIGNETTE!



CON L'ABITUDINE, VIENE LA VOGLIA DI DIVIDERE LE VIGNETTE CON LINEE DIAGONALI, MA OTTENERE UN BELL'EFFETTO E' DIFFICILE, BISOGNA ESSERE GIA' QUASI PROFESSIONISTI. COME ESERCIZIO, ATTENETEVI QUINDI ALLO SCHEMA DI BASE.

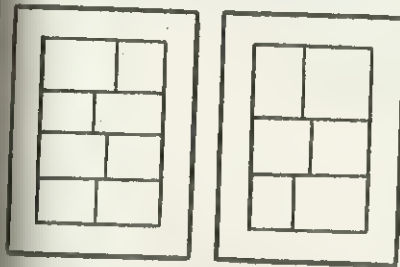


QUESTA DIVISIONE POI FA GIRARE LA TESTA A CHI LEGGE. SEMBRA DIRE: NON VOGLIO CHE LEGGA!

CON QUESTO TIPO DI DIVISIONE IN VIGNETTE L'ORDINE DI LETTURA NON E' CHIARO...

QUANTO VI MOSTRERO' ORA E' SOLO A TITOLO DI ESEMPIO. QUANDO SARETE IN GRADO DI CREARE UNA VOSTRA DIVISIONE IN VIGNETTE, SARETE DEI VERI DISEGNATORI DI FUMETTI!

QUESTO E' IL TIPO DI DIVISIONE IN VIGNETTE DI PIU' FACILE LETTURA! DA TENERE PRESENTE!

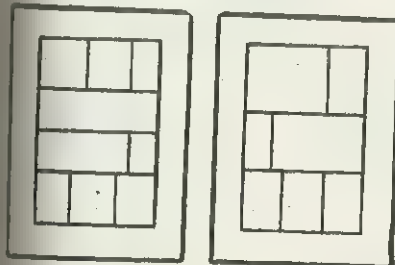


SINISTRA.

DESTRA



PER OTTENERE UNA VARIANTE BASTA PROVARE A TOGLIERE UNA RIGA VERTICALE, O AUMENTARNE IL NUMERO, O SPOSTARLA!



SINISTRA

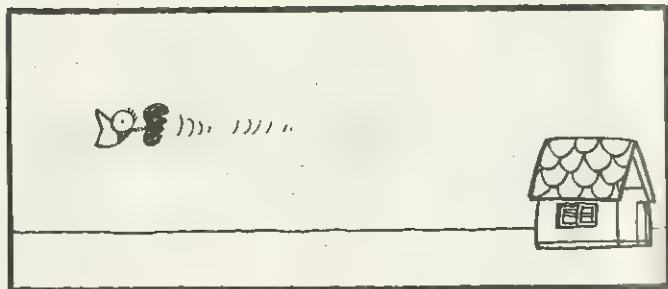
DESTRA

POTREI CONTINUARE A USARE QUESTO SCHEMA A RIPETIZIONE, MA...



...NON SAREBBE NE' BELLO NE' PROFESSIONALE CHE TUTTE LE PAGINE SEMBRASSERO UGUALI.

ANCORA UN ALTRO GRADINO. DI SOLITO, QUANDO SI DISEGNA UN PAESAGGIO, SI TENDE A RAPPRESENTARE LE CASE NEL BEL MEZZO DELLA VIGNETTA. PROVATE UN PO' A SPOSTARLE A DESTRA O A SINISTRA, DA UN LATO...



CHE VE NE PARE? SI HA LA SENSAZIONE CHE LO SPAZIO SI SIA IMPROVVISAMENTE ALLARGATO. IL MANGA SI DISEGNA SU UN PIANO BIDIMENSIONALE. PER DARE PROFONDITA' AL DISEGNO, QUANDO DISEGNAMO UN PAESAGGIO, USIAMO LA PROSPETTIVA. L'EFFETTO SARA' STUPEFACENTE!



DATE UN'OCCHIATA A QUESTO DISEGNO:



IL DISEGNO DEL MANGA E' DIFFERENTE DAL DISEGNO ARTISTICO TRADIZIONALE!

CHE BRUTTO...

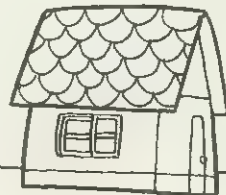
QUESTO SEMBRA PIATTO COME UNA TAVOLA...



DIAMO AGLI OGGETTI LA LORO TRIDIMENSIONALITA'.



MASTA UNA LINEA PER RAPPRESENTARE IL TERRENO... VISTO?!



ANCHE COSI', LA CASA SEMBRAVA GALLEGGIARE A MEZZ'ARIA.



PIEGHIAMO
TUTTO IL
VOLTO!



UNA SERIE
DI PRIMIS-
SIMI PIANI
DEL VOLTO,
COME
QUELLO QUI
A FIANCO,
RISULTA
PESANTE.
DI SOLITO
E' MEGLIO
INSERIRLA
NELLA
VIGNETTA
TUTTO IL
VOLTO.

IO PENSavo
CHE VALESSE
LA PENA DI
FARE QUESTA
FATICATA, E
INVECE...



LA VIGNETTA DI UN FLIMETTO NON E' AMPIA
COME LO SCHERMO DI UN CINEMA!



CERCHIAMO DI DARE LA SENSAZIONE DI AMPIEZZA
IN UNO SPAZIO RISTRETTO! QUESTA E' UNA DELLE
REGOLE FONDAMENTALI DEL MANGA!

LASCIA
QUI UN
SPAZIO
SUFFICIENTE

ALMENO
UN PO
DI SPAZIO



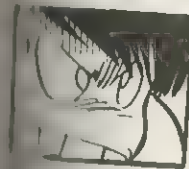
...DEBBA
ESSERE
INSERITO
NELLA
VIGNETTA...

NON C'E' NES-
SUNA REGOLA
CHE DICE COME
IL DISEGNO...

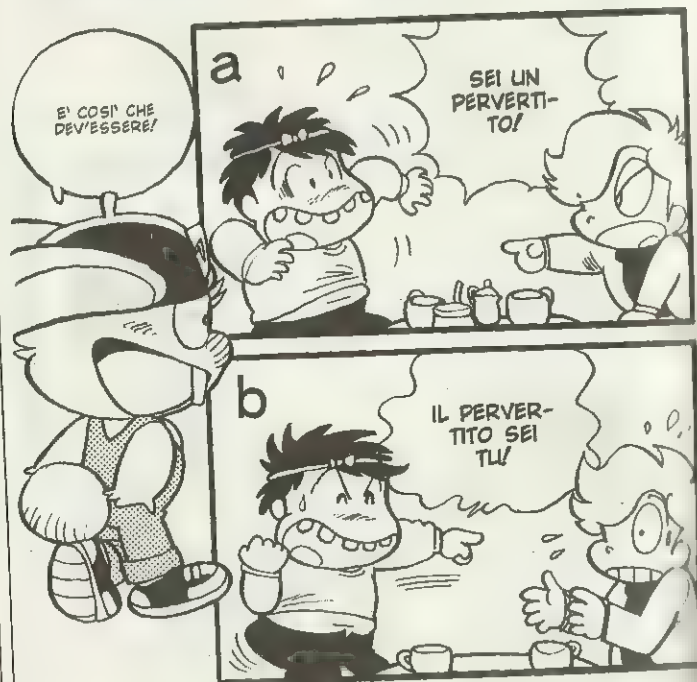
L'IMPORTANTE E' CHE LA LETTURA
DELLA STORIA SIA FACILITATA!



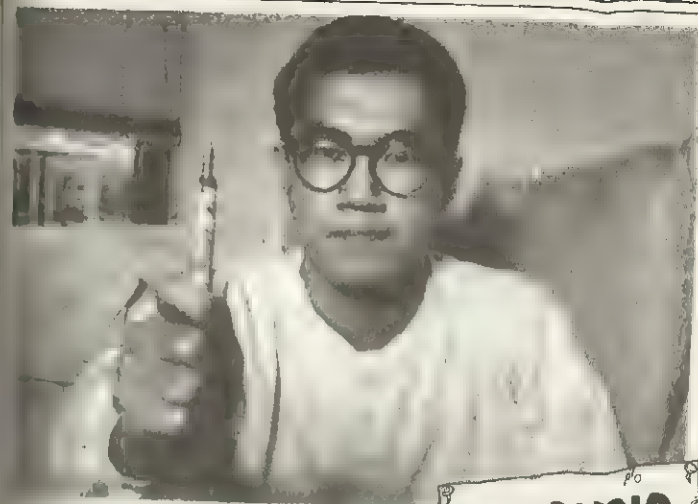
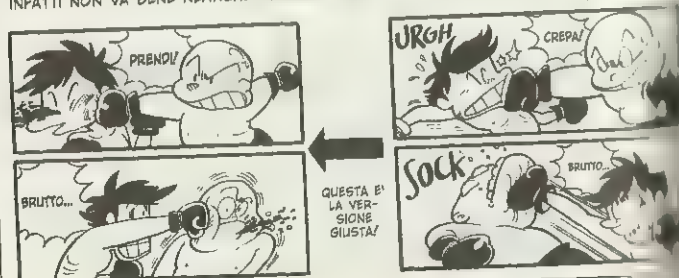
QUESTA
VIGNETTA
E' MOLTO
D'EFFETTO.
SE PERO'
LA SI
AFFIANCA
A UNA
SERIE DI
VIGNETTE
SIMILI,
L'EFFETTO
E' QUE-
STO.



I PERSONAGGI DELLA VIGNETTA A E DELLA VIGNETTA B SI SCAMBIANO IMPROVVISAMENTE DI POSIZIONE. NEL LINGUAGGIO DEL MANGA QUESTO SI CHIAMA SCAMBIO DI RUOLI ED E' UN ERRORE DA EVITARE CON CURA.



INFATTI NON VA BENE NEANCHE UNA SUCCESSIONE DI VIGNETTE COSI':



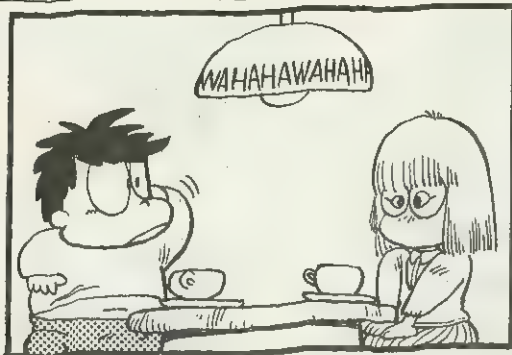
SCAMBIO DI RUOLI

GUARDATE CON MOOOLTA ATTENZIONE LE DUE VIGNETTE QUI SOTTO.



A ?





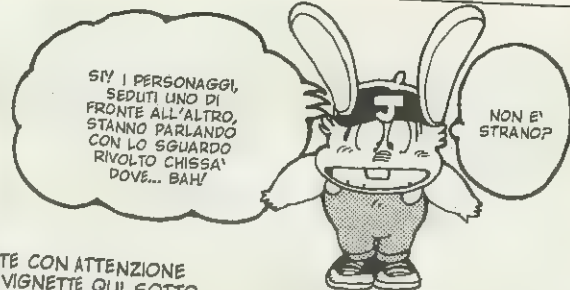
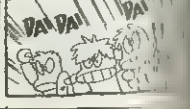
GLI OCCHI DEI
PERSONAGGI
DEVONO SEM-
PRE ESSERE
RIVOLTI NELLA
DIREZIONE
DEL PERSON-
NAGGIO A CUI
SI STANNO
RIVOLGENDO.



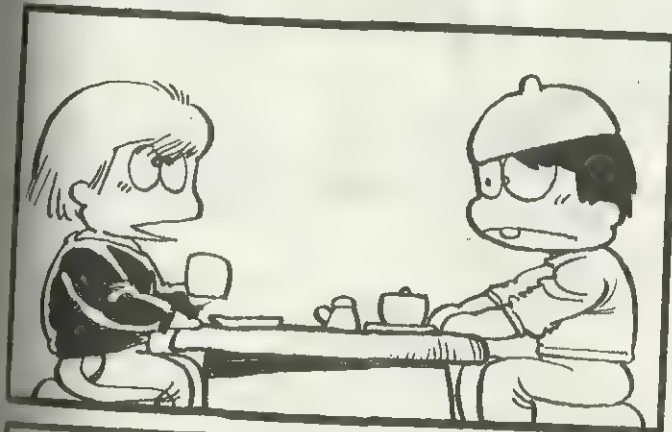
QUESTA E' UNA COSA IMPORTANTE!

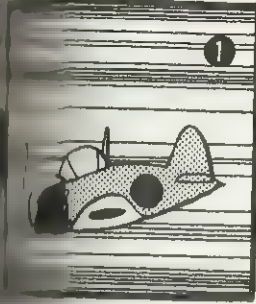
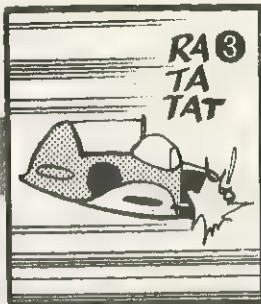
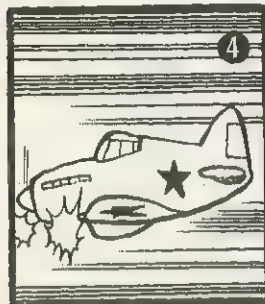


LO STESSO VALE QUI SOTTO...



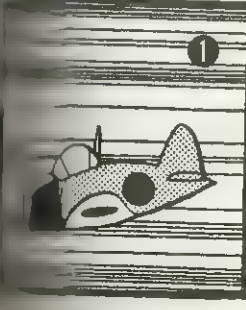
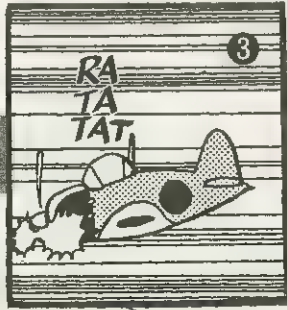
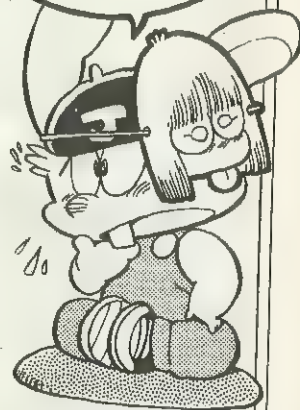
GUARDATE CON ATTENZIONE
QUESTE VIGNETTE QUI SOTTO.





PROVATE AD OSSERVARE CON ATTENZIONE QUESTE QUATTRO VIGNETTE RAPPRESENTANTI UN DUELLO AEREO.

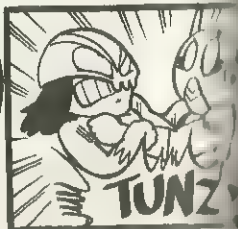
QUANDO IL VERSO IN CUI VOLANO GLI AEREI E' INVERTITO, NON SI CAPISCE PIU' NIENTE!



SE NELLE VIGNETTE NON SI RISPETTA LA DIREZIONE IN CUI VOLANO GLI AEREI, LA STORIA DIVENTA ILLEGGIBILE. QUESTA QUI A FIANCO E' LA VERSIONE GIUSTA.

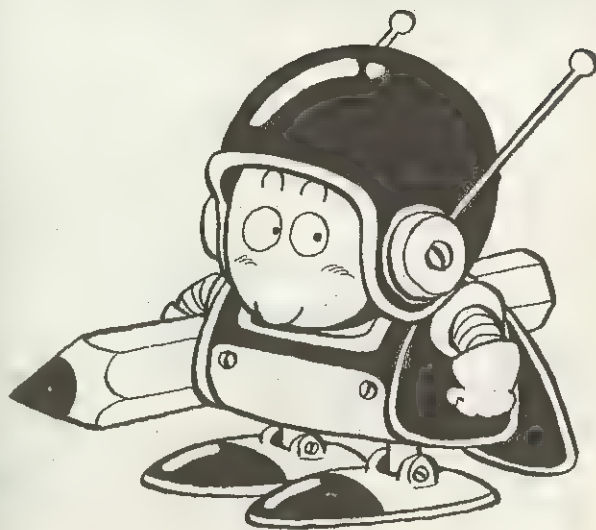
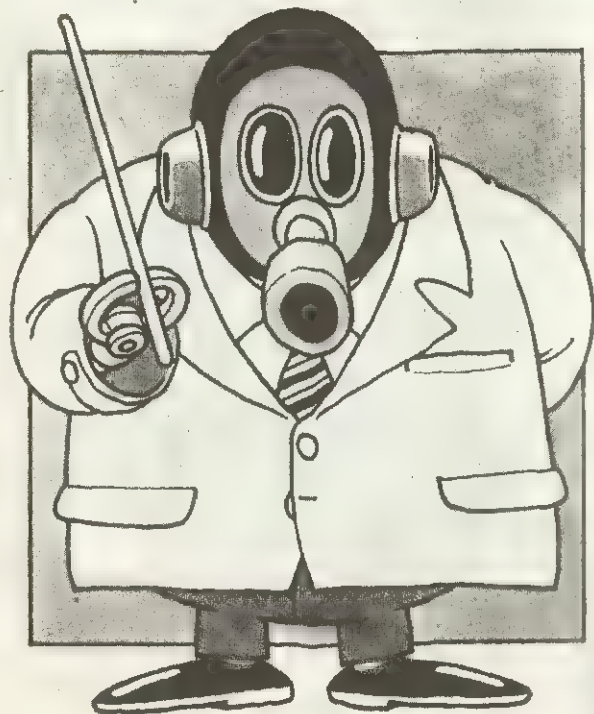
IL LETTORE DEVE CAPIRE AL VOLO COSA STA SUCCEDENDO NELLA STORIA!

TORIYAMA MANGA SCHOOL



LO STESSO DISCORSO VALE QUI A FIANCO.

CORSO DI MANGA RESOCONTO





scuola di

manga



SE LA STORIA COMINCIA DIRETTAMENTE CON QUESTE IMMAGINI, NON SAPPIAMO IN CHE TIPO DI CASA SI TROVANO I PERSONAGGI. E' MEGLIO INSERIRE PRIMA UNA VIGNETTA INTRODUTTIVA CHE RAPPRESENTI L'AMBIENTE IN CUI AVVIENE LA STORIA.

GRAN BELLA DONNA QUESTA QUI... OINK! OINK!

E' IN RITARDO... CHISSA' COSA STARA' FACENDO...

AVEVA DETTO CHE SAREBBE ARRIVATO PER L'UNA.

ABBAIA PAZIENZA, SIGNORA...

COMUNQUE A ME UN INSEGNANTE PRIVATO NON SERVIVA!

TSK...

VERO, TAKA-SHIP!

EHIL! D'ACCORDO CHE I BALLOON DEVONO ESSERE GRANDI MA... NON TI SEMBRA CHE IL DISEGNO SIA UN PO' TROPPO SACRIFICATO?

VIVERE CON PASSIONE - SECONDA PAGINA MARUPEKESANKAKU (ANNI), DI YAMAGUCHI

CORREGGENDO IL TAGLIO DELLE VIGNETTE, L'EFFETTO SAREBBE QUELLO QUI A FIANCO. LA SEMPLICITA' E' SPESSO LA COSA MIGLIORE.

GLI OCCHI HANNO PRESSIONE SPECIALE EVITARE DISTURBI PIATTI



E' M... UG... TIME DIVISION IN... TE... SEN...



GLI OCCHIALI E LE SOPRACCIGLIA SPESSE CARATTERIZZANO IL PERSONAGGIO E VANNO BENE.



MESSAGGERO... ME... IL... NO... HA... VA... ANDE... BE... ARE... MOT.



NOME: DOLCE PATATA IN SERVIZIO ALLA QUESTURA DI HESOMAGARI ALTEZZA 1,70 M PESO 60 KG LO CHIAMAVANO MR. PATATA IL POLIZIOTTO

I BALLOON OBLUNGI A PANCIA DI BASSOTTO SONO BRUTTI.

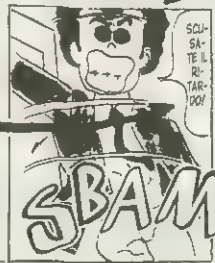
ESTATE DEL 1982... AL COMMISSARIATO DI HESOMAGARI STAVA PER SUCCESSERE UN CASO INCREDBILE!



SO-NO IN RITARDOO!

SO-NO IN RITARDOO!

QUESTA LINEA QUI INTORNO NON SERVE!



PER SFRUTTARE L'EFFETTO SORPRESA, E' MEGLIO INVERTIRE L'ORDINE DI QUESTE DUE VIGNETTE.

SO-NO IN RITARDOO!

MR. PATATA - PRIMA PAGINA TOORU MATSUYAMA (TERZA MEDIA) DI AICHI



scuola di

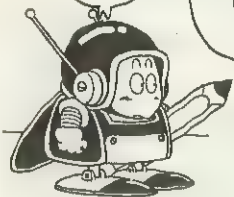
manga



E' GELOSO
COME UNA
SCIMMIA...

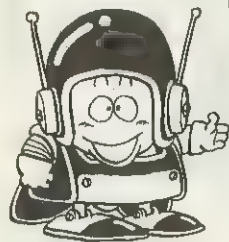
...C'E' QUAL-
CHE DISPETTO-
SO CHE SI E'
PERMESSO DI
MANDARMI
DELLA ROBA
BEN FATTA.

PER QUANTO
VI ABBA RAC-
COMANDATO DI
MANDARMI DEI
BURRETTI DA
BURBE...

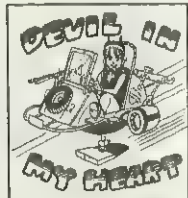


**SONO LORO!
NON SONO DELLE BURBE!**

BRAVI!

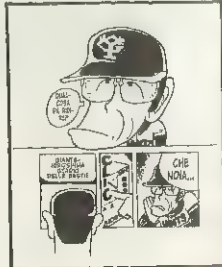


VISTO CHE SEI
COSI' BRAVO A
DISEGNARE,
POTRESTI
SCRIVERE UNA
STORIA PIU'
NORMALE...
QUESTA E' UN
PO' TROPPO
PER ADULTI.

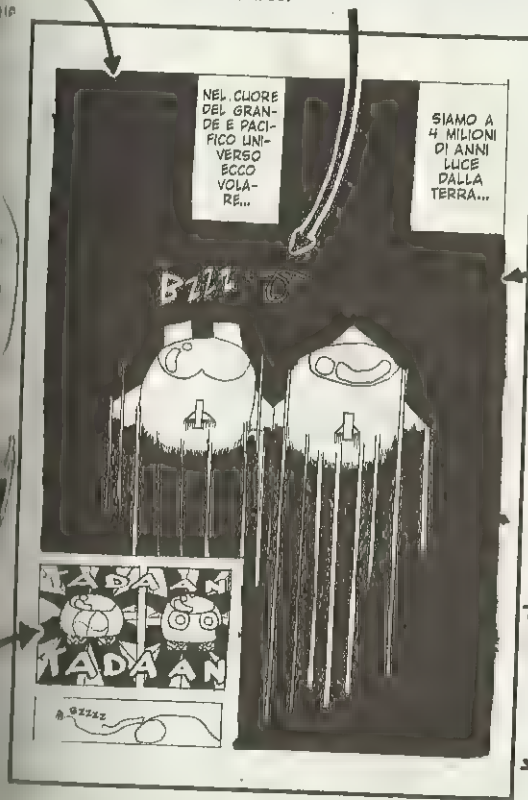


UN VIA
VOLTO
NEL
GLI MIO
OCHI
ENIBI
SINCO
KAI
IANNI
24/11/19
TOKYO

LA FACCIA DA
STUPIDO DI
FUJITA E'
AZZECCATA.
CONTINUA
COSI', DISE-
GNALO ESAL-
TANDONE LA
STUPIDITA'.
CARICALA DI
PIU'. SEI UN
PO' TROPPO
BLONDO.



VABBE' CHE IN CONFRONTO ALLE ASTRONAVI
UNA MOSCA SEMBRA PICCOLA, MA COSI' NON SI
VEDE AFFATTO! CHE SPRECO... AH, CHE SPRECO...
UNO SPRECO INCREDIBILE, INCOMMENSURABILE,
UN VERO SPRECO!



IL TRATTO DEL
RIPASSO A
CHINA E' COSI'
SOTTILE CHE
QUANDO HAI
ANNERITO LO
SFONDO HAI
SBORDATO DEN-
TRO AL DIS E-
GNO. USA L'IN-
TRATTO PIU'
SPESSE INTOR-
NO AGLI
OGGETTI E
COMINCIA A
DARE IL NERO A
PARTIRE DA LI'
CON MOLTA
ATTENZIONE.
FATTO QUESTO,
PUOI CONTINUA-
RE TRANQUILLO
A PENNELLARE.



QUESTO
SPAZIO NERO
NON SERVE
A NIENTE!
SAREBBE
STATO
MEGLIO
USARLO PER
INGRANDIRE
LE VIGNETTE
DI SINISTRA.
AVRESTI
ANCHE RESO
LA TAVOLA
PIU' BILAN-
CIATA.

SENZA TITOLO - PRIMA PAGINA
OSAMU FUJITA (ANNI 71) DI MIE



scuola di

manga



QUANDO DICI CHE E' NATO UN PRINCIPE
TUTT'ALTRO CHE CARINO, E' PIU' EFFI-
CACE SE LO FAI VEDERE DA NEONATO.

QUELLA DI METTERE GLI OCCHIAI
LI SCURI A TUTTI E' STATA UNA
BELLA IDEA!



NON FARE
IL PIGRO/
LA DIFFE-
RENZA TRA
UN PRO-
FESSIONI-
STA E UN
DILETTANTE
SI VEDE
ANCHE DA
COME SI
DISEGNANO
LE FOLLE.

QUI NON
PUOI NON
DISEGNARMI
UNA NAVE
SPAZIALE
OCCHIAI-
LUTA,
DAI!

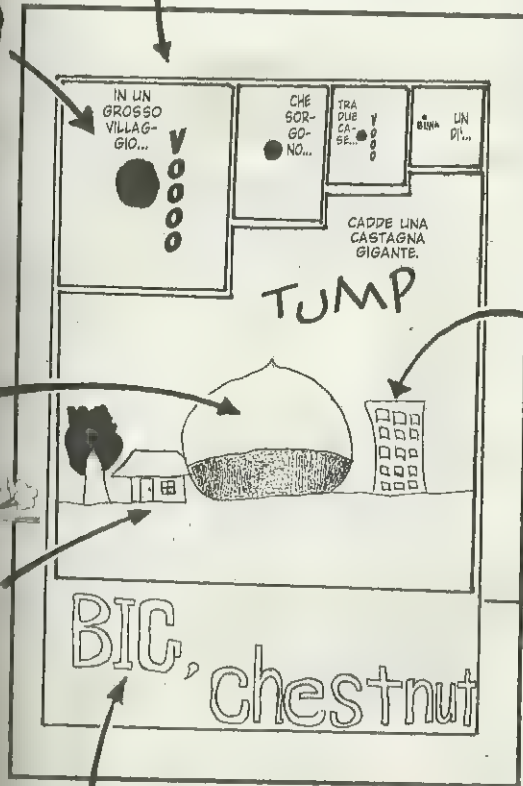


ZUN! PARAZUN! GRATIN SONG!
MAKOTO NAKAGAWA (ANNI 12) DI KOCHI

LE MANI
TE TIPIC-
LUNAR-
NON VANNO
BENI
CENI
CONI
NERTI

L'ARTE
C'HA
DIPIN-
UN
TWO
SINO
CHIO
THAN
PIU'

UN TIPO DI INIZIO CHE FA INTUIRE CHE STA
PER SUCCEDERE QUALCOSA. FUNZIONA BENE
PERCHE' ACCENDE LA CURIOSITA' E FA VENIR
VOGLIA DI LEGGERE LA PAGINA SUCCESSIVA.



LA CASTAGNA GIGANTE - BIG CHESTNUT - PAGINA 1
MASAO HAYASHI (ANNI 14) DI KYOTO

I TITOLI IN INGLESE DANNO LA SENSAZIONE DI ERUDITO MA NON
DIMENTICHIAMO DI AGGIUNGERE LA TRADUZIONE DEL TITOLO, LA
CASTAGNA GIGANTE.

SE DISEGNI
QUESTE
VIGNETTE
DELLA
STESSA
GRANDEZZA,
L'EF-
FETTO E'
MIGLIORE E
SI CAPISCE
MEGLIO CHE
LA CASTA-
GNA E' IN
AVVICINA-
MENTO.

NON DIMEN-
TI-
CHIAMO DI
DARE TRI-
DIMENSIO-
NALITA'
ALLE CO-
STRU-
ZIONI.

IL SEGNO
DEL TER-
RENO E'
MEGLIO UN
PO' INDI-
ETRO.



scuola di

manga



LA PARODIA E' UN GENERE DIFFICILE, MOLTO SOGGETTA ALLE MODE. MEGLIO EVITARLA!



IL FUMETTO E' UNA COSA CHE DEVONO LEGGERE TUTTI, EVITIAMO LE BATTUTE CHE POSSONO CAPIRE SOLO I VICINI DI CASA!



HAM EGG LUNCH
TOMOHIRO SUGAYA (15 ANNI)
PREVINCIA DI IBARAGI

MEGLIA I PERSONAGGI...
E' UNO PIU' GRANDE.
E' MEGLIO CHE...
E' MEGLIO CHE...

BRAVO PER IL CORAGGIO CHE HAI AVUTO DI DISEGNARE IL SUONO COSI' IN GRANDE. NEL FUMETTO OSARE E' IMPORTANTE!

QUANDO LE ONOMATOPEE TOCCANO I BORDI DELLA VIGNETTA, NON DIMENTICARE DI RITOCCHARE I PUNTI D'INCONTRO COME HO FATTO QUI SOTTO.

QUESTO NERO QUI NON SERVE A NIENTE.

ANCHE QUESTO NERO QUI NON SERVE A NIENTE.

LO SO CHE MI RIPETO, MA... I BALLOON VANNO IN ALTO!

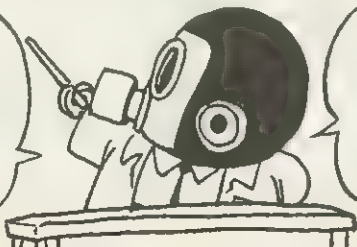
UNA...
UNA...
UNA...
UNA...

UNA UN ROBOT MA NON SI...
SE NON LO DISEGNI...
LA PRIMA VOLTA CHE LI...
ATTIARE, DISEGNIAMO I...
A FIGURA INTERA.

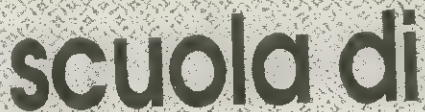
COSI' E' SUCCESSO QUIP

E QUELLI TI SEMBREREBBERO PIEDI!

QUESTO PERCHE' E' UNA COSA CHE RIGUARDA SOLO I DINTORNI DI CASA MIA. LA PARODIA E' QUALCOSA DI SIMILE.



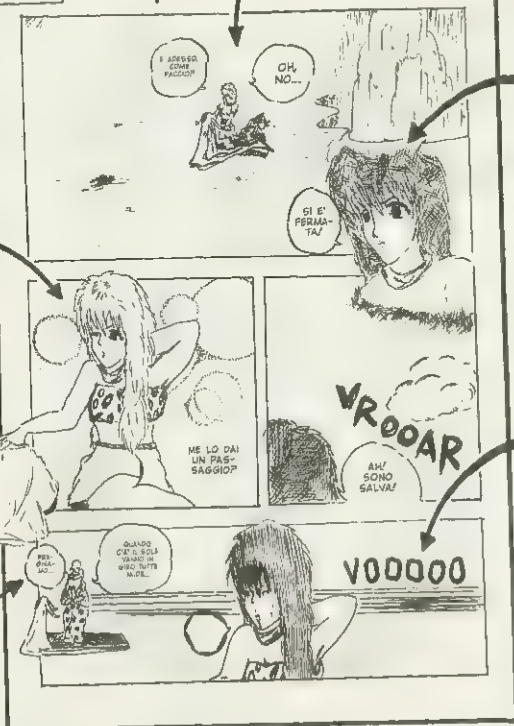
PER ESEMPIO SE DICO CHE BISTECCA DI ASAKUMA E' BUONA E CO' POCO, NEGLI RIDERAY



IL TRATTO E' TROPPO SOTTILE. NON
AVERE PAURA E PROVA A TIRARE
DEI BELI CONTORNI VIGOROSI. IL
DISEGNO ACQUISTERA' FORZA.



A ME,
SPUDORA-
TAMENTE,
LE BELLE
RAGAZZE
PIACCONO
UN SACCO.
POTEVI
ANCHE
FARLA
SPO-
GLIARE
UN PO'
DI PIU'...
OINK!



IL BALLOON
QUI E' TROP-
PO PICCOLO.
IN GENERALE,
I BALLOON
VANNO PIU'
GRANDI.

LET'S GO JUNKO
YOSHITO NISHINO (ANNI ?)
NAGASAKI

COSÌ È
PERFETTO!

SE CAMMINO
IL TIPO DI
TRATTAMENTO
GIO NDI
CAPELLI
PER TRE
VOLTE
NELLA
STESSA
PAGINA
VIENE
PENSATO
CHE
TRE
DIFFERENTI
TV

QUI P'
MEGLI
LISAN
CORR
TORI
BIAN

VOO

NE DICIZ
MEMBRA
INBAE
HAMAZ?



FILI
 NAMOLI
 AL. SE
 INA
 DIAN-
 ALL-
 VINO
 DINGIO-

1. NAME
 -A
 2. ID-
 01
 FILE
 001
 IL
 00A
 00A
 00A
 001



manga

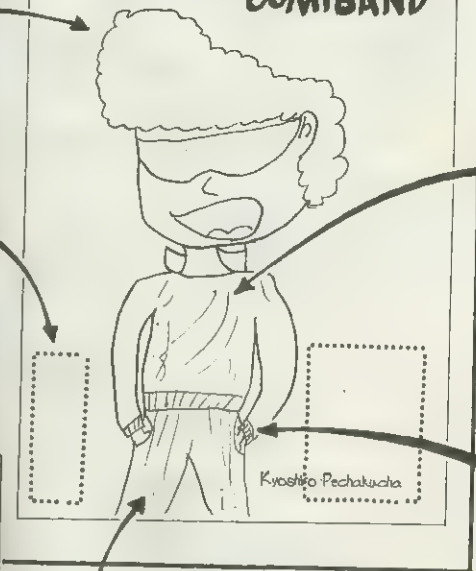
COME SI DISEGNA LA PRIMA PAGINA



NEL FUMETTO DA PRESENTARE
A UNA RIVISTA, NON OCCORRE
RIPASSARE A INCHIOSTRO IL
TITOLO, BASTA DISEGNARLO
CHIARAMENTE A MATITA.

IL TITOLO
E' BELLO

TSUPPARI ROCK
COMIBAND



ATTENZIONE ALLE
PIEGHE DEI
VESTITI.
MEGLIO
POCHE MA
BEN FATTE.



È IMPORTANTE
COME SI DISE-
GNANO LE MANI.
FALLE CON
CURA, MI RAC-
COMANDO. IL
PERSONAGGIO
SI BILANCIA
MEGLIO SE LE
MANI SONO
DISEGNATE UN
PO' IN GRANDE

TSUPPARIROCK COMIBAND
KYOSHIRO PECHAKUCHA (13 ANNI)
PROVINCIA DI CHIBA

LA PROSSIMA VOLTA PROVA A
DISEGNARE LA FIGURA INTERA.



scuola di



EH! TI
SEMBRANO SOLDI? A
ME SEMBRA UN
DOLCE DI FAGIOLI!
RISPETTA ANCHE LA
PROPOR-
ZIONE TRA
LA MANO E
LE BANCO-
NOTE.



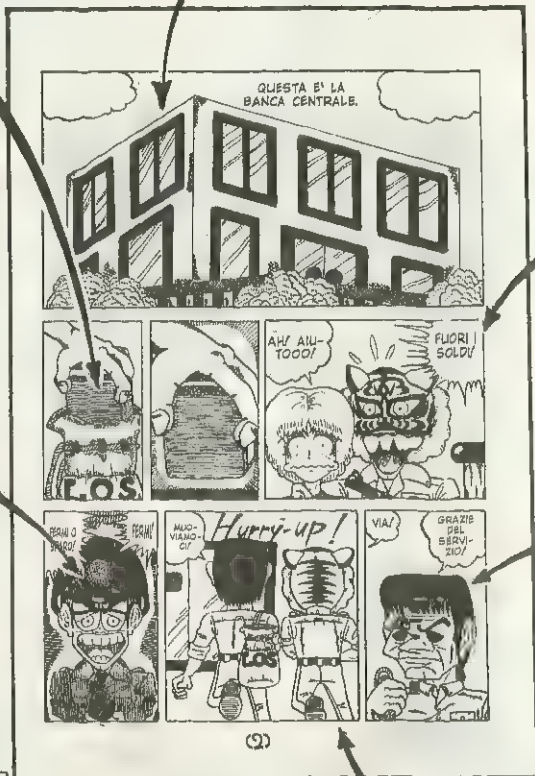
COSÌ
L'EFFETTO
E' RESO
MEGLIO,
NON
TROVI?

IMPRES-
SIONANTE.
QUESTO
POLIZIOT-
TO! COME
EFFETTO
SULLO
SFONDO
PENSO
CHE QUE-
STO QUI
SOTTO
FUNZIONI!
MEGLIO.



STABILISCI UN PUNTO NEL CENTRO DELLA VIGNETTA E USALO COME RIFERIMENTO PER TIRARE LE RIGHE.

COME DISEGNO NON E' MALE MA...
FARE DEI CONTORNI COSI' SPESSI AL
FINESTRE! SEMBRA CHE SIA PICCOLA
LA BANCA.



GIOCO SPORCO
IKKO (ANNI 15)
OSAKA

SE NON INCLINIAMO
GIORNAMENTE IL
IN AVANTI, LA
ZIONE DELLA
AFFANNOA N

PRIMA
QUI
VIGNO
AVRE
FATTE
MEGLI
IN
UNA
FAI
L'INTE
DELLA
BAN
PIÙ
GENE
COM
BRA
SIA
DE
COM
LIT
PO
CAM

QUINDI
CATTI
SEMPRE
PROPRIO
LIN CO
VOI
UN A
RITUAL
VORR
FATTI

manga

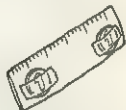


I MIEI COMPLIMENTI!
(E SONO UNA COSA
RARA)

RIPASSA LE ONOMATOPEE
CON IL PENNARELLO INVE-
CE CHE CON IL PENNINO,
L'EFFETTO E' MIGLIORE!



QUESTO E' SUCCESSO PERCHE' STAI USANDO UN RIGHELLO NORMALE.



PROVA AD
ATTACCARE
UN PAIO DI
MONETINE
CON DEL
NASTRO
ADESIVO
SOTTO IL
RIGHELLO.



IL RIGHELLO
SI SOLLEVE-
RA' DAL
FOGLIO E
SARA' PIU'
DIFFICILE
CHE L'IN-
CHIOSTRO
SBAVI.

VAI, RYU!
RYO OEDA (QUINTA
ELEMENTARE) OSAKA

QUI AVRESTI POTUTO
DEFINIRE MEGLIO LO
SFONDO IN MODO DA FAR
CAPIRE DOVE STA COR-
RENDO IL PERSONAGGIO.

A PAR APPA-
PRIMA PAGINA IL
IN UN MODO

scuola di



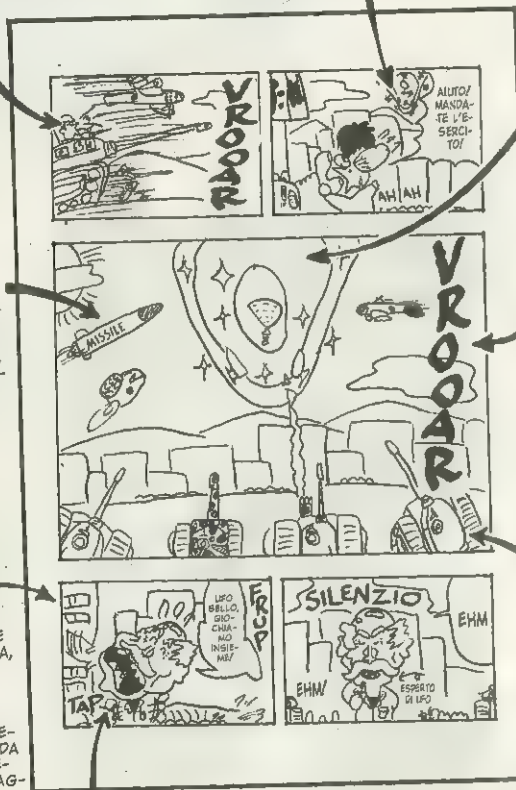
CI SONO TROPPE LINEE. IL PERSONAGGIO SUL CARRO ARMATO NON SI NOTA ABBASTANZA.

USA IL RIGHELLO PER GLI
SFONDI, ALTRIMENTI DIVENTA-
NO CONFUSIONARI COME
QUESTI.

SE NON
DISEGNI
L'UFO IN
INTERO,
DARAI
PRESIDIO
CHE TU
VOLANDO
NEL

IL BALLOON E' TROPPO
VICINO ALL'UFO.

UNO SFONDO
COSI' E' MEGLIO
PRIMA ANNERIRLO
TUTTO CON LA
CHINA.



NON BISOGNA
SCRIVERE IL
NOME DELL'OG-
GETTO PER FAR
CAPIRE COS'E'.
D'ALTRA PARTE,
SE TU NON L'A-
VESSI SCRITTO,
L'AVREI PRESO
PER UN ROS-
SETTO.

QUESTO E' IL PUNTO FOCALE DELLA BATTUTA, QUINDI LO SFONDO NON SERVE. E' MEGLIO DARE RISALTO ALL'E-SPRESSIONE DA IDIOTA DI QUESTO PERSONAGGIO.

IL PERICOLO STA IN CIELO
FLIMIO KASAMOTO, (ANNI 11)
OSAKA

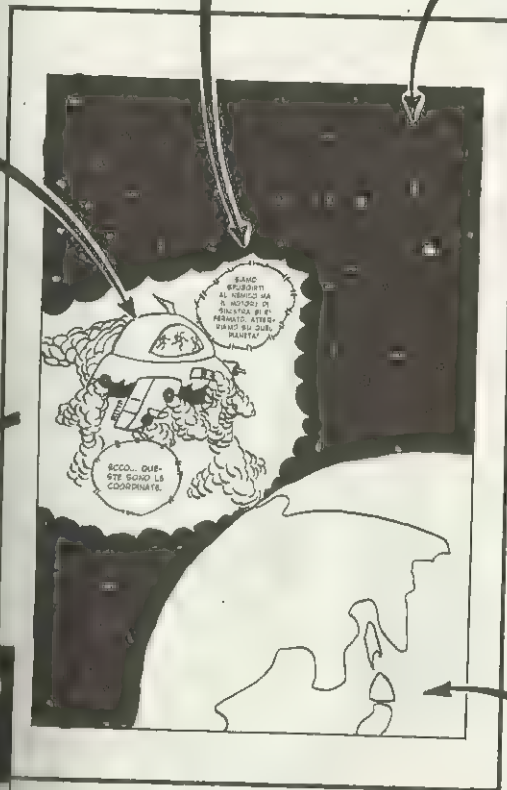
BUONA L'ESPRESSIONE DEL PERSONAGGIO E LA SUA REAZIONE!

QUESTA
ONOMA
TOPIA
SARTE
PIL' N
SE I
SCHIL
DIAGN
LE.

TADAN

1) 1
 10A
 10A
 10A
 10A
 10A

2100
 (1 1)
 (1 1)
 1111



NON-
MAJ DI
HPO

THE
PA
TO
ET P
HAKA.

10, L'EXTRATERRESTRE
KOJI NAKAMURA (ANNI 13)
KAWASAKI, KANAGAWA

POI CON IL
PENNELLO
E IL BIANCO
DI TEMPERA
SI DISE-
GNANO LE
STELLE
CON CURA.
UNA A UNA.
ALTRIMENTI
SEMBRANO
FIOCCHI DI
NEVE.

HAI FATTO
BENE A
DISEGNA-
RE COSÌ!
IN GRANDE
LA TERRA.



scuola di

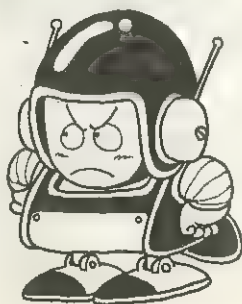


QUESTO SÌ
CHE È BRAVO!

OGATA! GLAI A TE CHI
MI SPEDISCI ANCORA
DEI DISEGNI COSÌ



SBRIGATI A PARTECIPARE A DIVERSI CONCORSI! QUESTA E' UNA SCUOLA SOLO PER BURBE!



AVVENNE UN POMERIGGIO
TOYOKAZU OGATA (ANNI?)
KOBE, HYOGO

manga

QUESTA E' UNA VIGNETTA NORMALE.



QUESTA VA
FINO A TAGLIO
PAGINA IN
MANIERA
CORRETTA. ↓



LE BATTUTE
SONO TROP-
PO LUNGHE.
QUANDO E'
NECESSARIO
SCRIVERE
TANTO E'
MEGLIO
AUMENTARE
IL NUMERO
DEI BALLOON.

CERCHIAMO DI EVITARE
IL PIU' POSSIBILE LE
VIGNETTE SCONTOR-
NATE. SI LEGGONO
MALE.



SENTITE CHE TIPO? E
NON C'E' DA STUPIRSI.
STIAMO ASSISTENDO
ALL'INCONTRO FINALE
DEL TORNEO DI BOXE
STUDENTESCO DELLE
SCUOLE MEDIE CHE
QUEST'ANNO FESTEG-
GIA LA SUA DECIMA
EDIZIONE.

È INCREPUBILE, NON
SEMBRA PROPRIO CHI
SONO STUDENTI
DELLE SCUOLE MEDIE

GLI STA DI FRONTE NISHIMURA, IL RAPPRESENTANTE DI KANAGAWA, ALLA SUA PRIMA COMPETIZIONE.



QUESTO È SHIMAGATA,
IL RAPPRESENTANTE DI
TOKYO, CHE HA GIÀ
VINTO LE PRECEDENTI
EDIZIONI.



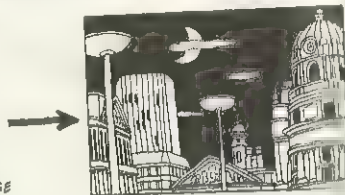
QUANDO FAI
APPARIRE DEI
PERSONAGGI
PER LA PRIMA
VOLTA, NON
INTRODURLI
CON UN PRIMO
PIANO DEL
VOLTO MA A
FIGURA INTERA.

SCELTA FORZATA
YOJIMBO (ANNI 13)
TAKASAKI, GLUMMA



scuola di

DAL MOMENTO CHE IL TITOLO E' CONCERTO CITTADINO LONDINESE, E' MEGLIO COMINCIARE CON UN DISEGNO CHE CI FACCIA PENSARE A LONDRA!



CONCERTO CITTADINO LONDINESE
TADASHI MATSUI (ANNI 14)
PROVINCIA DI FUKUOKA

LA FACCIA DI QUESTA LUNA E' DAVVERO BUFFA! AH AH! MI HA FATTO RIDERE

SE AGGIUNGI IL SUONO DELLE SIRENE, POPPI, POPPI, SARA' PIU' FACILE CAPIRE CHE SONO AUTO DELLA POLIZIA.



PROVA A RIDISEGNARE USANDO LA PROSPETTIVA COME HO GIA' SPIEGATO.



LE ONOMA TOPEE NON SI DISSEGNO NO COME TI FACCI VEDERE...

ALLA SPERANZA, PRIMA DI TUTTO DI CACCIA A MATSUI SUONO AAA

POI SI RIPASSA A PENNINO CONTINUA

...E TI RA... NEI... INTER...

TI CONVIENE ALLA SPERANZA VIGNI... LEGGI...

manga

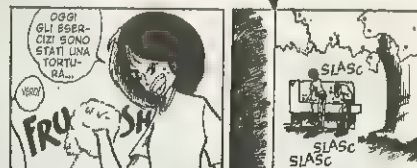


QUESTA VIGNETTA E' INTRODUTTIVA, E DEVE ESSERE DISEGNATA PIU' IN GRANDE.

IN QUESTO FUMETTO CI SONO TROPPE VIGNETTE SUPERFLUE. VEDIAMO DI ALLEGGERIRLO UN PO'.



BYE BYE HANDY LOVE
YASUICHI SANO
(ANNI 16) DI IBARAGI



LO HAI FATTO VEDERE UN PO' TROPPO PRESTO.

PER QUEST'AZIONE DEL CAGI BASTAVA UNA VIGNETTA UNICA, DA UNIFICARE CON QUELLA A SINISTRA.

QUI HAI FATTO BENE A FAR INCLINARE IL PERSONAGGIO PER ESPRIMERE IL SUO STATO D'ANIMO PIENO DI DUBBIO.

QUANDO IL PERSONAGGIO SI GIRA, VA DISEGNATO DALLA VITA IN SU, CON SOLO LA TESTA CHE SI GIRA.



L'INSEGNAMENTO DELLA SCUOLA

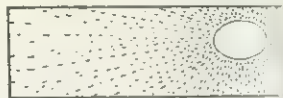


scuola di

manga



METTI PIU' CURA QUANDO DISEGNI I RAGGI DEL SOLE. PRENDI ESEMPIO DAI PROFESSIONISTI, FANNO ATTENZIONE ANCHE A QUESTI PARTICOLARI.



I RAGGI DEL SOLE VANNO DISEGNATI SENZA RIGHELLO. L'USO DEL RIGHELLO RENDE FREDDO IL DISEGNO.

DAVVERO... MI SEMBRA DI ANDARE A FUOCO DA UN MOMENTO ALL'ALTRO...

E' MEGLIO CHIUDERE LA FRASE IN UN QUADRATO COME UNA DIDASCALIA.



CERCHIAMO DI CHIUDERE LE BATTUTE IN UN BALLOON, CAPISCO LA TENTAZIONE DI LASCIARLE LIBERE SUL DISEGNO, E' BELLO MA RISCHIANO DI DIVENTARE DI DIFFICILE LETTURA.

CHIUDI SEMPRE I CONTORNI DEL VISO SE NO SEMBRA CHE LA LINEA SIA SALTATA PER UN ERRORE DI STAMPA.

TI AMO
DI KATSUHIITO SUZUKI
(ANNI 15) HOKKAIDO

NON DIMENTICARE DI DEFINIRE I PARTICOLARI DELLE SCARPE!

I PAESAGGI INTRODUTTIVI VANNO DISEGNATI FINO AL TERRENO, SE NO NON SI CAPISCE DOVE SONO I PERSONAGGI.



E' MEGLIO INSERIRE ANCHE I PERSONAGGI.

I CONTORNI DELLE VIGNETTE SONO TROPPO SPESSI.

I BALLOON SONO BRUTTISSIMI COSI' DOBBLINGHI!



E' MEGLIO APRIRE LO SPAZIO INDICATO DALLE FRECCETTE.

SE SEPARI UN PO' DI PIU' I DUE PERSONAGGI IL DISEGNO RISULTA PIU' CHIARO.



LA STORIA DI TOSUYUKI
TOSHIYUKI TAKESHITA,
(ANNI 13)
OSAKA



scuola di

manga



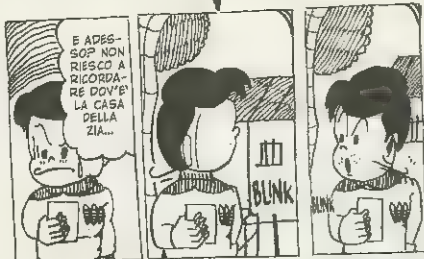
BASTA UNA VIGNETTA
PER FAR VEDERE CHE
IL PERSONAGGIO SI
GUARDA INTORNO.

PROVA A
FARE COSÌ.

BLINK BLINK



LO SFON-
DO QUI
DIETRO E'
UN PO'
TROPPO
ABBOZZO-
ZATO.



LISA IL
RIGHELLO
PER LE
LINEE DI
CONTO-
RNO DELLE
VIGNETTE.

LE ESPRES-
SIONI DEI VOLTI
SONO BUONI
PROMETTI
BENE!

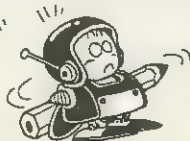
USIAMO SOLO
META' SUPERIO-
RE DELLA VIGNETTA
PER DISEGNARE
I BALLOON.

I CAPELLI E'
MEGLIO SE
LI COLORI
DI NERO
PIATTO.

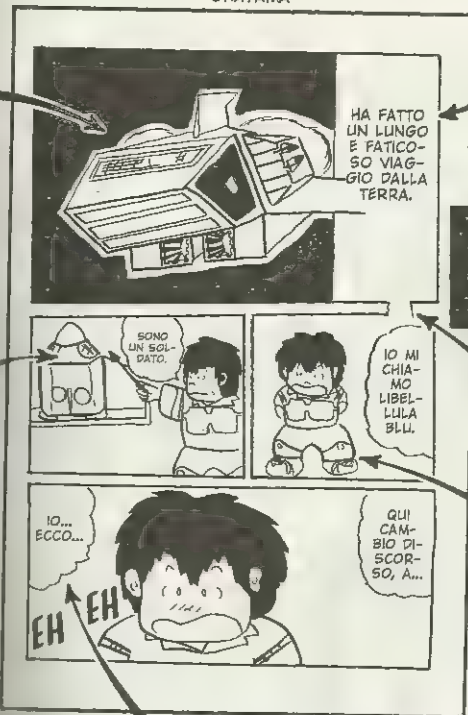


VA BENE COMUNQUE
KYOSUKE TAKATANI
(ANNI 12) SAITAMA

LE LINEE DI VELOCITÀ
SUL TERRENO NON
SERVONO.



GAMBE STORTE
AKIHIRO OKADA (ANNI 15)
OKAYAMA



SE PRENDI
TROPPA SPA-
ZIO PER LA
DIDASCALIA,
TOGLI RESPI-
RO AL DISE-
GNO. FA'
ATTENZIONE!

QUESTA
È UNA
COSA DA
EVITARE!

DOPO AVER
MOSTRATO
L'ESTERNO
DELL'ASTRO-
NAVE, DEVI
FARLA VEDERE
ANCHE DEN-
TRO. COSÌ
NON SI CAPI-
SCHE DOVE SI
TROVA QUE-
STO PERSONA-
GIO.

UNA BATTUTA DI SOSPENSIONE
COME QUESTA VA BENE MA È
MEGLIO METTERLA IN BASSO... FA
VENIR VOGLIA DI VOLTARE AL PIÙ
PRESTO LA PAGINA!

IL CORPO PIÙ PICCOLO.





scuola di

manga



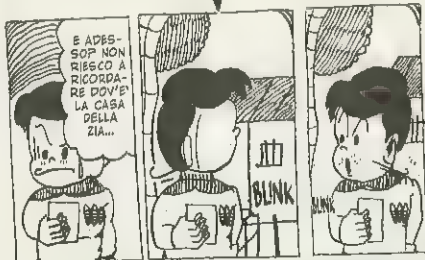
BASTA UNA VIGNETTA
PER FAR VEDERE CHE
IL PERSONAGGIO SI
GUARDA INTORNO.

PROVA A
FARE COSÌ.

BLINK BLINK



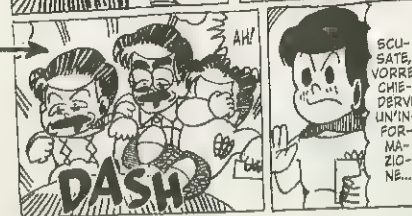
LO SFON-
DO QUI
DIETRO E'
UN PO'
TROPPO
ABBOZZ-
ZATO.



LISA IL
RIGHELLO
PER LE
LINEE DI
CONTOR-
NO DELLE
VIGNETTE.



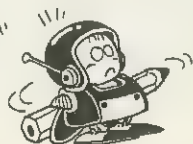
LE ESPRES-
SINI DEI VOLTI
SONO BUONI
PROMETTI
BENE!



USIAMO SOLI LA
META' SUPPLI
DELLA VIGNETTA
PER DISEGNAR
I BALLOON.

I CAPELLI E'
MEGLIO SE
LI COLORI
DI NERO
PIATTO.

LE LINEE DI VELOCITA'
SUL TERRENO NON
SERVONO.



VA BENE COMunque
KYOSUKE TAKATANI
(ANNI 12) SAITAMA



GAMBE STORTE
AKIHIRO OKADA (ANNI 15)
OKAYAMA



SE PRENDI
TROPPO SPA-
ZIO PER LA
DIDASCALIA,
TOGLI RESPI-
RO AL DISE-
GNO. FA'
ATTENZIONE!



QUESTA
E' UNA
COSA DA
EVITARE!

DOPO AVER
MOSTRATO
L'ESTERNO
DELL'ASTRO-
NAVE, DEVI
FARLA VEDERE
ANCHE DEN-
TRO. COSI'
NON SI CAPI-
SCHE DOVE SI
TROVA QUESTO
PERSONAGGIO.



UNA BATTUTA DI SOSPENSIONE
COME QUESTA VA BENE MA E'
MEGLIO METTERLA IN BASSO... FA
VENIR VOGLIA DI VOLTARE AL PIU'
PRESTO LA PAGINA!

IL CORPO PIU' PICCOLO.





scuola di

manga



MISTER GRAZIEMILLE
YUICHIRO WAKAZUCHI (ANNI 15)
PROVINCIA DI AICHI

IL CON-
TORNIO
DELLE
VIGNETTE
E' TROPPO
SOTTILE.

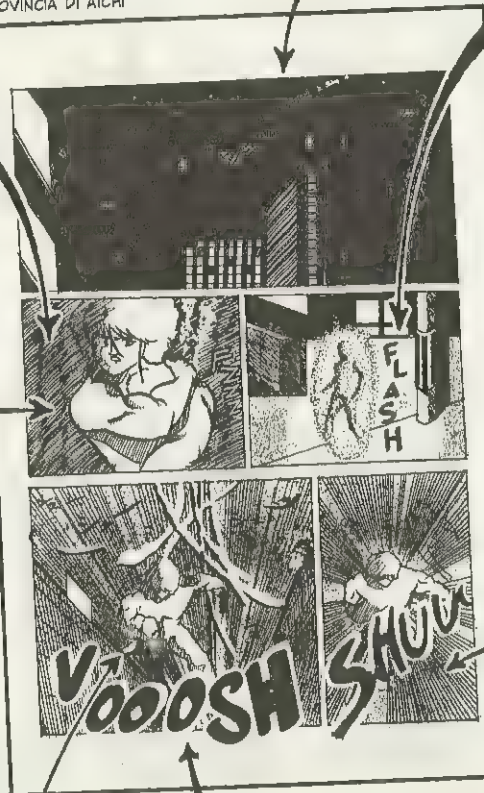
LE LETTERE DELL'
NOMATOPEA PLANA
SONO TROPPO
GROSSE E NON
CAPISCE SE SI
RISCONO AL PUE
NAGGIO O NO.

QUESTO TIPO
DI TRATTEGGIO
RENDE
LO SFONDO
TROPPO
PESANTE.
E' MEGLIO
TROVARE
UN'ALTRA
SOLUZIONE.

DALLE
VIGNETTE
SOTTO SI
CAPISCE
CHE QUE-
STO PER-
SONAGGIO
E' UNA
SPECIE DI
CYBORG.
DA QUESTA
INVECE
NO.



E' MEGLIO
INSERIRE
PRIMA UNA
VIGNETTA
COSI', POI
FARGLI
COPRIRE LA
FERITA CON
LA MANO.



SAREBBE
MEGLIO
DISEGNARE
PRIMA IL
LUOGO
DESERTO
POI L'AM-
BIZIONE
PERSONA-
GIO, COME
QUA SOI.

ANCH'IO
LINER
PEO
USI 100

USA PIU' CURA QUANDO DISEGNI LE LETTERE.

TAPTAP

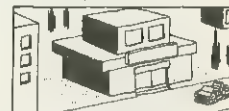
BELLO!

GLI ANGOLI BEN DISEGNATI
TUTTA UN'ALTRA IMPRESSIONE



QUANDO SI
DISEGNA UNA COSTRUZIONE:
1-SE DAVANTI ALLA COSTRUZIONE
CI DEV'ESSERE UNA STRADA, CER-
CHIAMO DI INSERIRLA NEL DISEGNO.
2-SE SI DISEGNANO ANCHE LE
COSTRUZIONI VICINE, E' PIU' FACILE
FAR CAPIRE LE DIMENSIONI.
3-CERCHIAMO DI NON DIMENTICARE
LO SPESSORE DELLE
COSE.

DUNQUE, FACCIAMO
ATTENZIONE A QUESTE
TRE COSE:



LE COSTRUZIONI
VANNO DISEGNATE
CON CURA!

PIU' GLI OGGETTI
SONO PICCOLI E
PIU' HANNO BISOGNO
DI ESSERE
DISEGNATI CON
PRECISIONE.

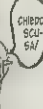
MI PIACE QUE-
STO PERSONA-
GIO, ASSOMI-
GLIA AL REGI-
STA HIROOKA!

IDIOTA

IDIOTA!

DAL TUO
DISEGNO NON SI
CAPISCE IL TIPO
DI AMBIENTE IN
CUI SI TROVA IL
PERSONAGGIO.

QUANTE VOLTE
LO DEVO DIRE!
QUEI DUE FRA-
TELLI SONO PERI-
COLOSI. SE NON
LI FERMIAMO IN
FRETTA, CHISSA'
QUANTA ALTRA
GENTE AMMAZZERANNO!



IL TITOLO
DEI NIBBI (ANNI 71 TOKYO)

QUESTA BATTUTA E' TROPPO
LUNGA! CERCHIAMO DI SCRIVERE
SOLO L'INDISPENSABILE!

scuola di



NON DISEGNARE TUTTI
I PERSONAGGI DI PROFILO.
PROVA A CAMBIARE
ANGOLATURA.

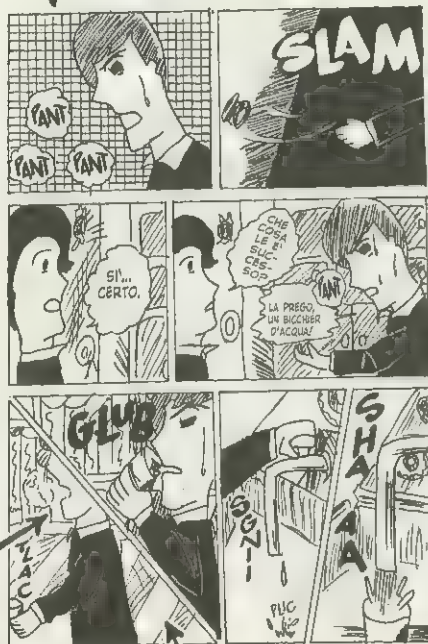
METTI PUL'
CURA QUANDO
DISEGNI GLI
SFONDI DIE-
TRO AI PER-
SONAGGI. I
TRATTEGGI
INTESI COME
OMBRA NON
SERVONO.

NON
TAGLIARE
QUESTA
PARTE
DELLA
TESTA.



NEL FUMETTO, DI SOLITO, E' MEGLIO NON TAGLIARE IL VOLTO DEI PERSONAGGI SE NON PER DEI PRIMISSIMI PIANI.

SNAKE ROMAN
 TARO KAMIJO (ANNI 12) SAITAMA,
 KITA ADACHI-GUN

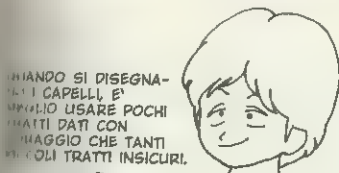


AVREI V
TO V
ALMEN
DISEGN
FIGURA
RA DI
STO P
NAGOKI

HAI PA
A IN
ME
VIGNE
DANE
RE
ALL
SLO
RE
CL

QUESTO TIPO DI TAGLIO DELLA VIGNETTA BELLO MA RENDE DIFFICILE LA LETTURA DELLA STORIA. COL SOLITO TAGLIO QUADRATO SULLO SICURO.

manga



INCHIANDO SI DISEGNA-
NO I CAPELLI, E'
MEGLIO USARE POCHI
TRATTI DATI CON
MAGGIO CHE TANTI
COLI TRATTI INSICURI

QUANDO SI DISEGNA
IL SOLE, E' NECESSA-
RIO DISEGNARE ANCHE
IL PAESAGGIO SOT-
TOSTANTE/



QUANDO UN
PERSONAGGIO
HA IL VOLTO
ABBRONZATO,
RENDILO CON
IL RETINO
NUMERO 61.



USA IL NUMERO
61, COSÌ:

MAGIC BOY
JUNICHI KAZAOKA (ANNI 15)
PROVINCIA DI AICHI

AH AH AH! MANTARO YOROZU E' UN NOME DAVVE-
 RO BUFFO! CERCHIAMO DI DARE AI PERSONAGGI
 NOMI FACILI DA RICORDARE.



scuola di

manga



QUANDO NON SI RIESCE A COLORARE BENE DI NERO COL PENNELLO VICINO AI BORDI DELLA VIGNETTA...



CONVIENE USARE UN PENNARELLO GUIDATO DA UN RIGHELLO NELLE PARTI PIU' VICINE

DOPODICHE' PUO' ENTRARE IN SCENA IL PENNELLO.

QUI AVREI PREFERITO UNA VIGNETTA CON LA TRADIZIONALE LIMA.

PER DIVENTARE DISEGNATORE DI MANGA, E' MEGLIO CHE TI PERFEZIONI CON L'USO DEL PENNINO E NON SOLO DEL PENNELLO.

E' IL TIPOGrafo CHE SI OCCUPA DI FARE PARE BENE I CARATTERI BIANCHI. QUELLO E' QUELLO CHE DEVI FARE.



SOVRA UN TIPOGrafo...
UN TIPOGrafo...
CA...
RICA...
DIA...
FERMA...
ALTI...
PBT...
NATI...
ADI...
SCH...
TEN...
MAT...
SUC...
DA...
ED...



SU, SI SCAPPA!
HIROMI AIDA, (ANNI 11) SENDAI,
PROVINCIA DI MIYAGI

QUESTO EFFETTO SI OTTIENE PARTENDO DALLA PRIMA RIGHE DAL CENTRO DELLA PAGINA E, PRESO UN POCO DI RIFERIMENTO, SI SFUMA VERSO IL BORDO. LE RIGHE DEVONO ESSERE EQUIDISTANTI DAL CENTRO. E' BRUTTO.

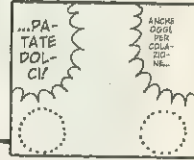


E' MEGLIO SE I BALLOON O LE DIDASCALIE NON OCCUPANO PIU' DI UN QUARTO DELLA VIGNETTA.



SENZA TITOLO
MASAHIRO IBA (ANNI 17)
OSAKA

QUANDO DISEGNI I BALLOON, LASCIA LIBERI GLI SPAZI CHE TI INDICO CON IL TRATTEGGIO.



DOVRESTI CURARE UN PO' DI PIU' L'ABBIGLIAMENTO! ALMENO UNA RIVISTA DI MODA POTRESTI COMPRARLA...

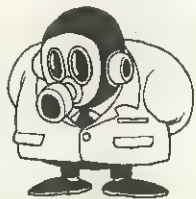


scuola di

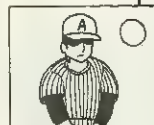
manga



EHI, EHI, OKAMOTO! NON E' CHE PER CASO HAI SBA-
GLIATO L'ORDINE DELLE
VIGNETTE? I MANGA SI LEG-
GONO DA DESTRA A SINI-
STRA! FAI MOLTA ATTENZIO-
NE A QUESTA LEZIONE DI
MANGA PER BURSE!



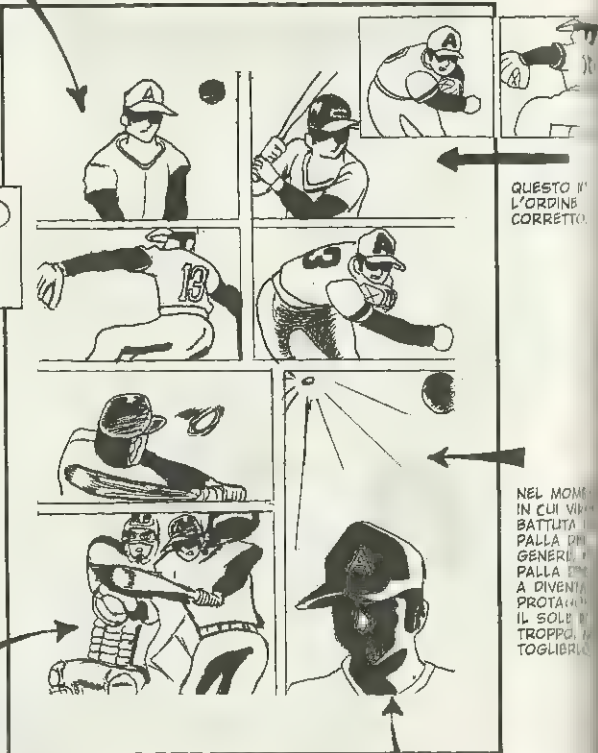
SE DISEGNI
GLI AVVER-
SARI CON
UNIFORMI
CHIARAMENTE
DIFFERENTI,
LA LETTURA
DELLA STO-
RIA RISULTA
MOLTO FACI-
LITATA.



PER ESEMPIO
PUOI FARE
UN'UNIFORME
A RIGHE VER-
TICALI COME
QUELLE DEGLI
HANSHIN
TIGERS...

BENE IL RICE-
VITORE CHE
PERDE L'EQUI-
LIBRIO, RENDE
L'EFFETTO DEL
GIOCO.

SENZA TITOLO
TAKANOBU OKAMOTO (ANNI 12)
SAYO-GUN, PROVINCIA DI HYOGO



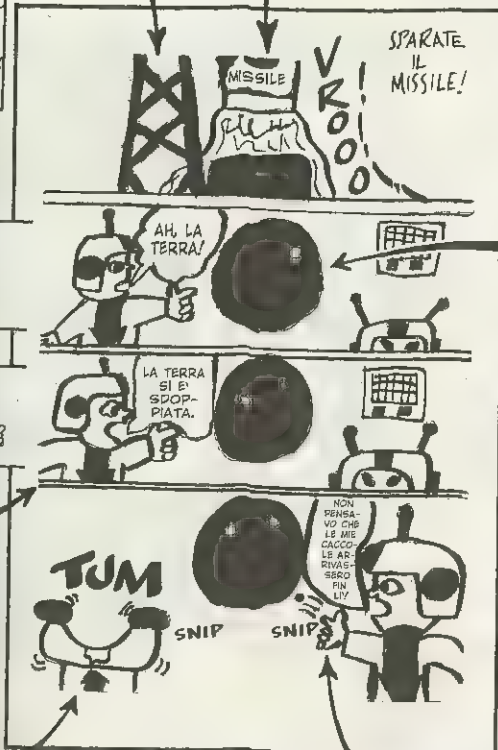
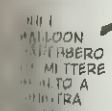
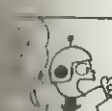
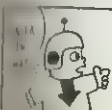
QUESTO E' L'ORDINE CORRETTO.

NEL MOMEN-
TO IN CUI VEDI
BATTUTA LA
PALLA DEL
GENERALE
LA PALLA
E' DIVENTA
PROTAGONISTA
IL SOLE E' TROPPO
TOGLIERLA

MIGLIORE DISEGNARE
VOLTO COLMO DI UN
PUNTO PERCHE' LA
PALLA E' STATA

IL MISSILE E' PIU'
D'EFFETTO SE DISE-
GNATO CON LA
PUNTA VISIBILE.

EHI! DOVE SONO
FINITI I CONTORNI
DELLE VIGNETTE?



SPARATE
IL
MISSILE!

AH, LA
TERRA!

LA TERRA
SI E'
SDOP-
PIATA.

TUM

SNIP

SNIP

EHI LA TERRA E' DOPPIA!
TOSHIA KADOMA (ANNI 12)
SENDAI, PROVINCIA
DI MIYAGI

SE DISEGNI
IL TELAIO
DELL'OBLO',
SI CAPISCE
COS'E'.



SE POI
AGGIUNGI
ANCHE IL
RIFLESSO
DEL VETRO
E' ANCORA
MEGLIO.

MA GUARDA! LA TUA
BATTUTA E' COSI' STU-
PIDA CHE MI HA FATTO
PIEGARE DALLE RISATE!
BELLA!



scuola di

manga



LE BATTUTE VANNNO SCRITTE A MATITA! IL TACITO ACCORDO E' CHE TUTTO QUELLO CHE E' A INCHIOSTRO VIENE STAMPATO COSI' COM'E'.

IN QUESTO CASO, PENSO SIA MEGLIO INSERIRE LE BATTUTE ALL'INTERNO DEL CONTORNO DELLA VIGNETTA A' SQUADRATURA CHIUSA.



SONO SEN DELLA TERZA C DELLA SCUOLA MEDIA KUMIYADEN!

EHILAY IO SONO SEN!

MA GUARDA... IL PERSONAGGIO E' SALTATO FUORI ALL'IMPROVISO! HO AVUTO LA SENSAZIONE DI UN MANGA PIENO DI ENERGIA E PER QUESTO MERITI UNA LODE!

BENE QUESTA FRASE CHE INCURIOSISCE IL LETTORE NELL'ULTIMO BALLOON A FONDO PAGINA. FA VENIR VOGLIA DI LEGGERE IL SEGUITO. BRAVO!



SEN IL DISEGNATORE DI MANGA JUNICHI KAZAOKA (ANNI 15) NAGOYA, PROVINCIA DI AICHI

SE PROPRIO VOGLIAMO, E' MEGLIO FARLO USCIRE TUTTO, ALMENO DAI PIU' PROFONDI AL DISEGNO!

EH, FURBASTRO! NON CREDERE DI POTERTELA CAVARE SENZA VENIR STANZIATO DI SEN! PER FAR CAPIRE DOVE SI TROVA IL PERSONAGGIO DEVI DISEGNARE L'AMBIENTE!

COM'E' CHE C'E' SOLO LA TESTA CHE ESCI DAL RIGHE DROP?



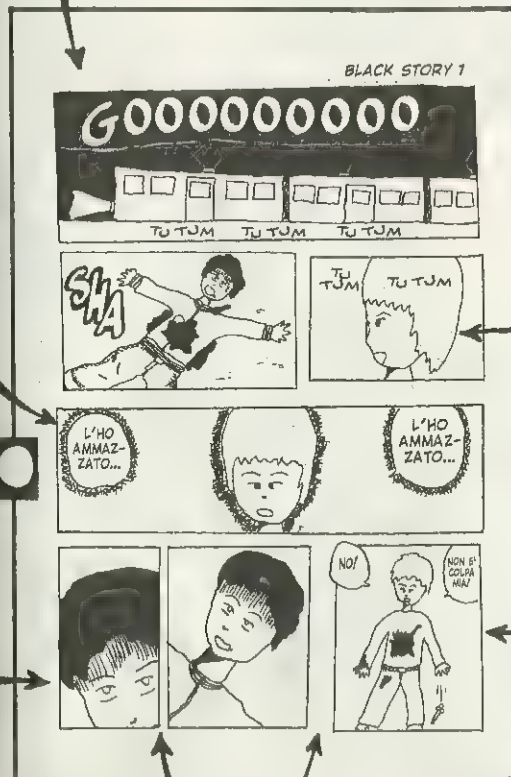
SEN! SI PARTE CON UN PAESAGGIO! E' CHE SI FA. ALL'INIZIO DELLA PRIMA PAGINA BISOGNA INTRODURRE L'AMBIENTE DELLA STORIA. COMPLIMENTI! CLAP CLAP!

BLACK STORY DI TAKAAKI TEMBA (ANNI 12) FUCHU, TOKYO

SE DISEGNI CON MANO INSECURA, NON RIUSCIRAI A FARE DEI BELLI DISEGNI.

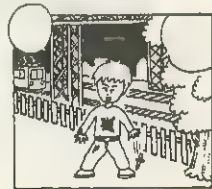


LA REGOLA PER DISEGNARE BENE I CAPELLI E' DI TIRARE LINEE SICURE QUANDO ARRIVI ALLE CIOCCHE.



SE QUI NON CI METTI UN PAESAGGIO, NON SI CAPIRAN SE I PERSONAGGI SI TROVANO SULLA SPIAGGIA, IN CITTA', IN UNA RISAIA O DOVE ALTRO!

FAR DIFFERIRE DI COSI' TANTO GLI SPAZI TRA QUESTE DUE VIGNETTE FA PENSARE A CHI LEGGE CHE TU LO ABBAI FATTO PER UN MOTIVO PARTICOLARE. EVITA.





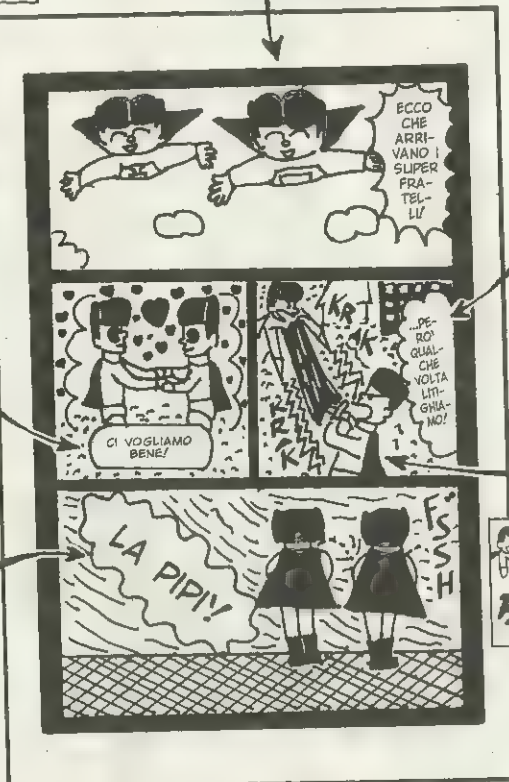
scuola di

manga



SE ANNERISCI IN QUESTO MODO INTORNO ALLE VIGNETTE, DIVENTA UN MANGA TETRO! I MANGA CHE PREFERISCO SONO QUELLI ALLEGRI

SE TOGLI QUESTO TRATTEGGIO A VERMICELLI QUI SOTTO, I CUORI RISALTERANNO DI PIU'.



METTIAMO BALLOON PIU' POSSIBILE IN UN ANGOLO DELLA VIGNETTA

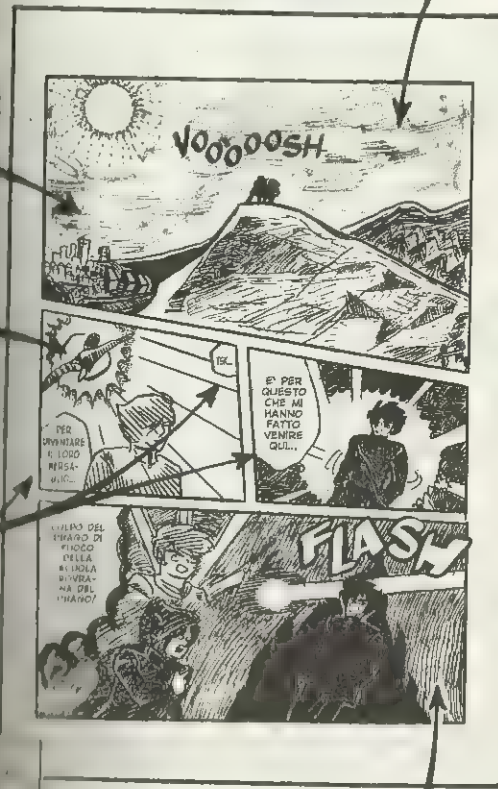
UNA GAZZA DEL GIAPPONE RENDE MEGLIO PERCHÉ GIU' DISINCHIANTI L'UNO DALL'ALTRO

NON ME L'ASPETTAVO UNA SCEMATTA COSI' MI HA FATTO RIDERE! AH AH AH AH!

I SUPERFRATELLI MASARU UBAYAMA (ANNI 12) KITATSUGARU, AOMORI

HO SCRITTO DEI COMMENTI ABBASTANZA, MA, PERSONALMENTE, A ME IL TUO LAVORO PIACIUTO. HO APPREZZATO SOPRATTUTTO IL FATTO CHE HAI UN MODO DI RAPPRESENTARE IL MANGA MOLTO PERSONALE. BRAVI

IL PUGNO DI RYU ASHLIRA DI TAMOTSU KATO (ANNI 14) ATSUGI, PROVINCIA DI KANAGAWA



...FAI CAPIRE CHE IL PERSONAGGIO E' INFINITA QUELLA

PIUTTOSTO DI UN TRATTEGGIO SPORCO COME QUESTO, E' QUASI MEGLIO CHE NON CI SIA NIENTE.

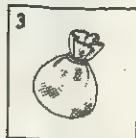
QUI PROVA A USARE L'EFFETTO CHE INSEGO SOTTO.



FATE UNA PALLA DI FAZZOLETTINI DI CARTA GRANDE CIRCA COME UNA PALLINA DA PING PONG.



AVVOLGETELA CON UNA GARZA (O ANCHE UN FAZZOLETTO DI CARTA).



CHIUDETELO COSI' CON UN ELASTICO.



SPENNELLATE SUL FONDO UN PO' DI CHINA.



DATE DEI PICCOLI COLPI SUL FOGLIO COME CON UNO STAMPINO ED E' FATTA!



scuola di

COME DICO SEMPRE, I BALLOON NON DEVONO TAGLIARE VERTICALMENTE IL DISEGNO.

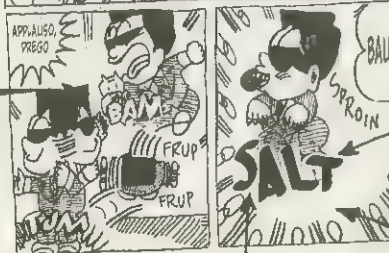
MEGLIO TIRARE LE LINEE DI CONTERNO DELLE VIGNETTE CON IL RIGHELLO.

IL CONTENUTO DEI BALLOON DEV'ESSERE SCRITTO A MATITA E DI DEVE CAPIRE DOVE FINISCE UNA PAROLA E NE COMINCIA UN'ALTRA.

C'E' UN LAVORO CHE DEVI FARE PER ME. LA PASTICCERIA KEN-CHAN DEVE ANDARE A FUOCO.

SI, MA UN LAVORO BEN FATTO COSTA CARO.

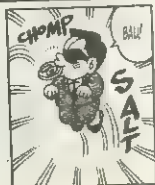
QUI VOGLIO VEDERE SPAZIO IN ABBON- DANZA!



BELLA L'IDEE DI FARLO ANDARE IN GIRO CON IL SALVADANAIO A FORMA DI PORCELLINO. FARLO VEDERE MEGLIO. BRAVO PER AVER CURATO LA GRAFIA ALL'IN- TERNO DEI BALLOON!

UNO SGHERRO DA 10 YEN DI KYOSUKE TAKAHASHI (ANNI 2) IRIMA, PROVINCIA DI SAITAMA

FAI VEDERE CHIARAMENTE CHE SI TRATTA DI SOLI 10 YEN.



QUESTI IN GNI CARIC- RAL! ED E GERATI V- BENE/ CH- GNANE I CHE PIU-

E MEGLIO EVITARE SOVRAN- RE IN MATOPH PERSONE

BE- RPI- MI- PI- LA VITA

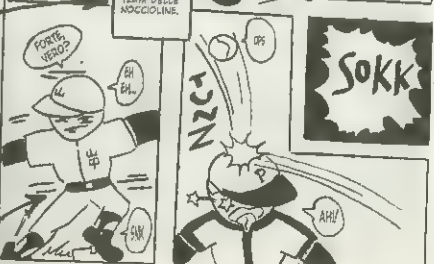
manga



MEGLIO INSERIRE QUESTA VIGNETTA DOPO AVERNE DISE- GNATA UN'ALTRA CHE CI FAC- CIA VEDERE UNA PANORAMICA DELLO STADIO CON GLI SPET- TATORI.



ANDANDO IN IL MODO INIZIONE RITIRING, DEI DEI NELLE P. L'IM- DIVENTA L'ALTA.



EHI, IL SEGNALE DI PLAY BALL VIENE DATO UNA VOLTA SOLA! DI UUUU... NE BASTA UNO.

EHI, EHI, DEVI DISE- GNARE IL BATTITORE AVVERSA- RIO CHE RESPINGE LA PALLA! NON CRE- DERE DI CAVARELA SOLO CON L'ONOMA- TOPEA!

LA PALLA DA STRA- LLENTE QUI STA

PRITZ MASASHI JO (ANNI 12) HIMI, PROVINCIA DI TOYAMA

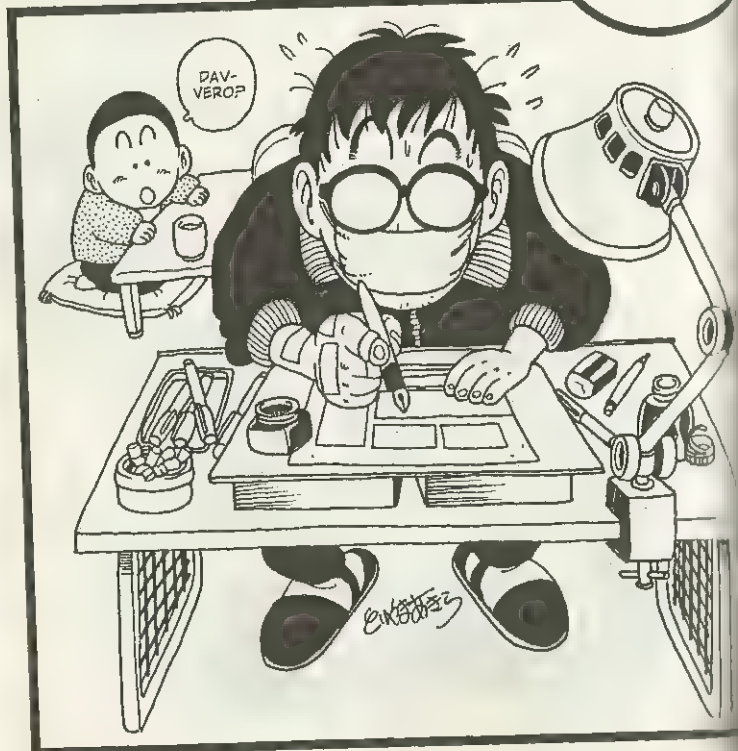
PAGINE

BO-NU-S!

BO-NU-S!

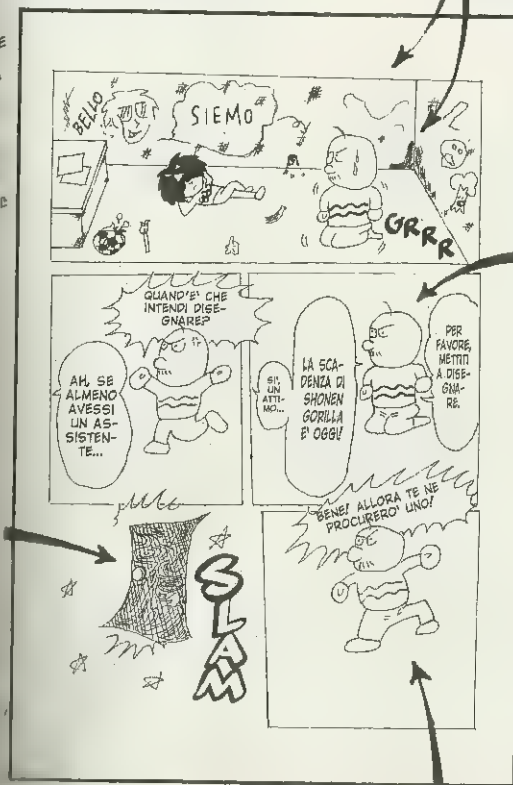
BO-NU-S!

L'AUTORE INSEGNA LA SUA TECNICA PER DISEGNARE I PERSONAGGI



scuola di manga

L'ASSISTENTE DI RAMEN
DI TADASHI AKASAKA (ANNI 12)
MORIOKA, PROVINCIA DI IWATE



LO SPESSORE DEI TRATTI E' TROPPO UGUALE! LA SQUADRATURA DELLE VIGNETTE DEVE AVERE UN SEGNO PIU' SPESSO!

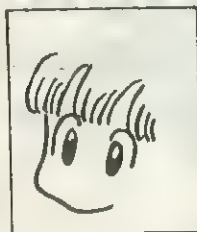
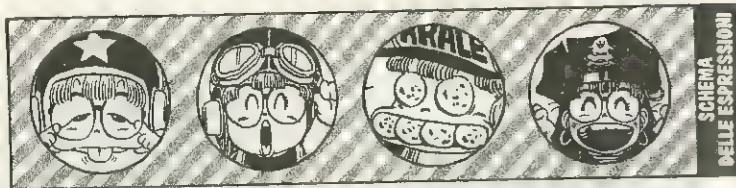


QUESTO PERSONAGGIO SEMBRA GALLEGGIARE A MEZZ'ARIA, BASTA AGGIUNGERE UN CUSCINO...

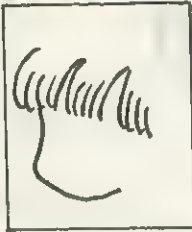


QUESTO TIZIO MONOPOLIZZA LA PAGINA. PRIMA DI QUESTA VIGNETTA AVERE VOLUTO VEDERNE UNA CON L'ESPRESSIONE DELL'ALTRO!





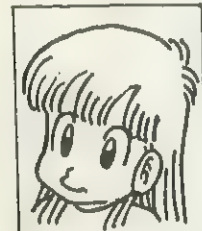
1- DISEGNIAMO GLI OCCHI. LE PUPILLE SONO GROSSE PIU' O MENO META' DEGLI OCCHI.



2- DOPO DICHE' LA FRANGIA. ATTENZIONE A DOVE SI DIVIDE.



3- UN TIAM CON CON NELLA PIAPIA



4- COMPLETIAMO I CAPELLI COSI'.



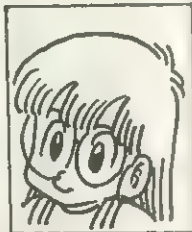
5- POI LE ORECCHIE. UN PO' TONDEGGIANTE. ATTENZIONE ALLA DIMENSIONE.



6- IL SUO BILLO E' UN CILINDRO

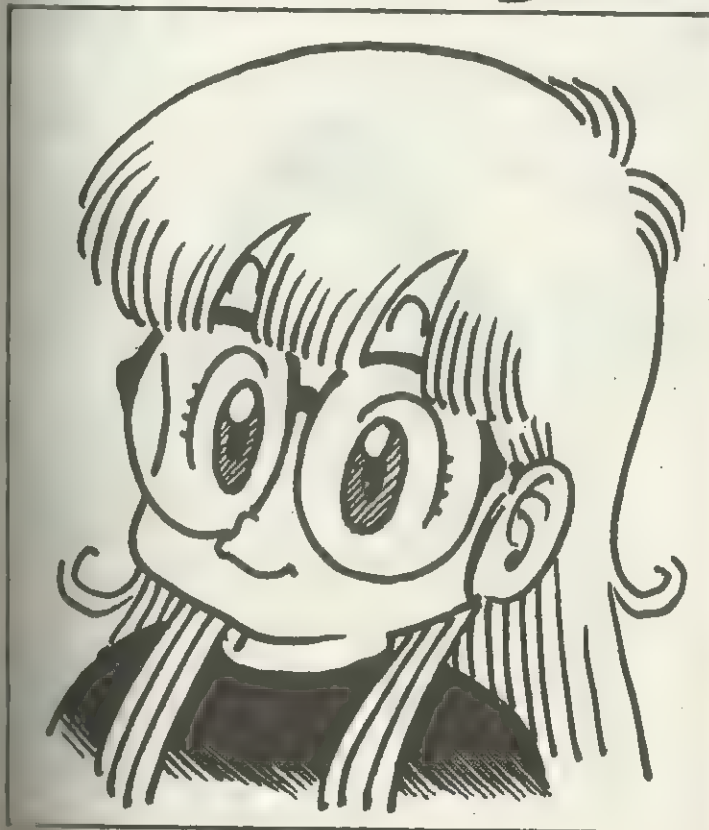
AKIRA TORIYAMA CONSIGLIA:

E' BEN NOTO CHE HO MESSO GLI OCCHIALI A UN ROBOT CON L'INTENZIONE DI FARCI UNA BATTUTA. NON AVEVO PENSATO CHE MI SAREBBE TOCCATA LA SECCATURA DI DOVER DISEGNARE TUTTE LE VOLTE UN OGGETTO DIFFICILE COME GLI OCCHIALI. CI VUOLE UN BEL PO' DI ESERCIZIO MA, POI, TORNERA' UTILE!



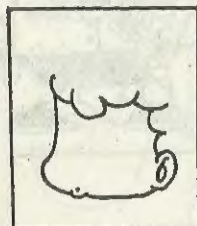
ARALE NORIMAKI

IL SEGRETO STA NEL CONTORNO DEL VOLTO E NEGLI OCCHI!





SCHEMA
DELLE ESPRESSIONI



3- LE ORECCHIE... LA', CON UN TRATTO LEGGERO.



2- POI I CAPELLI SULLA FRONTE, COSI'.



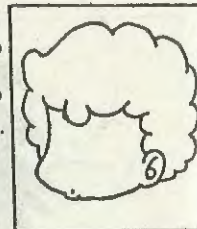
1- MA TUTTO LA LINEA DI COTONE DEL VOLTO CON BOCCO.



6- LE SOPRACIGLIA VANNO BEN ARCUATE.



5- GLI OCCHI VANNO NEL BEL MEZZO DEL VOLTO. POI IL NASO VA SOTTO...



4- IL NOSTRO CARINELLI, ANNI.

AKIRA TORIYAMA CONSIGLIA:

GACCHAN L'HO DISEGNATA GUARDANDO IL FIGLIO DI MIA SORELLA. QUANDO SARETE RIUSCITI A DISEGNARE I CAPELLI COME UN QUALCOSA DI VAPOROSO E LEGGERO, ALLORA GACCHAN SARA' VOSTRA. NON SEMBRA, MA NON E' FACILE!



7- TRATTI SOTTO IL NASO, QUANDO SI RIDE.



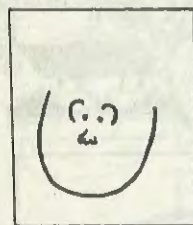
GACCHAN NORIMAKI

IL DIFFICILE STA AL PUNTO 1. POI BASTA DISEGNARE UN CORPO GROSSO QUANTO LA TESTA ED E' FATTA!





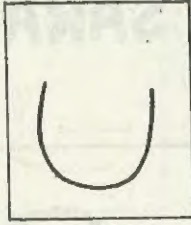
SCHEMA
DELLE ESPRESSIONI



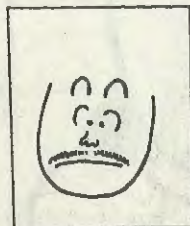
3- VICINO AL NASO GLI OCCHI SGRANATI.



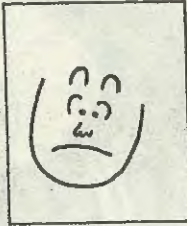
2- IL NASO LO METTIAMO CIRCA NEL MEZZO.



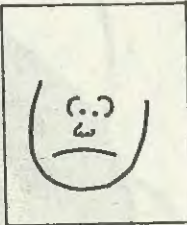
1- ECCO PRIMA TUTTO PROFIL DEL VOLTO COSI'



6- I BAFFI UN DUE TRE, FAI DEI TRATTINI!



5- DOPO VENGONO LE SOPRACCIGLIA. DUE BEGLI ARCHI.



4- ORA ED ECCO LA BOCCA COSI'

AKIRA TORIYAMA CONSIGLIA:

E' BEN NOTO CHE ASSOMIGLIA ALL'AUTORE PER LA DEPRAVAZIONE. LASCIATEMI PERDERE! E' RARO CHE SENBEE ABBIA UNA FACCIA NORMALE, MA QUELLA CHE MI E' SEMBRATA PIU' SEMPLICE DA DISEGNARE E' QUESTA.



7- POI LE ORECCHIE, COSI'

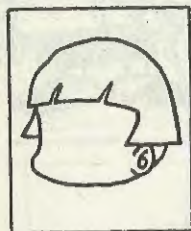
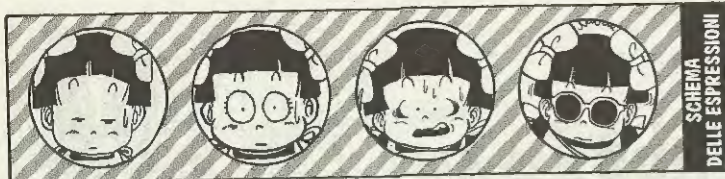


8- IN ULTIMO CASO IL NOSTRO DISIGNER DINI COME QUESTO

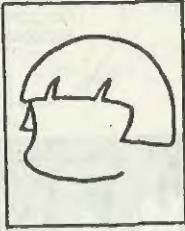
SENBEE NORIMAKI

IL DIFFICILE SONO GLI OCCHI E LA BOCCA! PROVARE PER CREDERE!

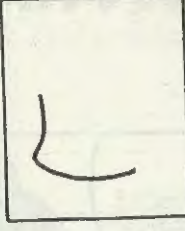




1- PRIMA DI TUTTO IL PROFILO DEL VOLTO, CON CURA.



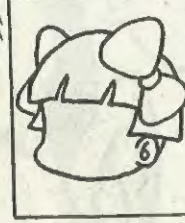
2- POI CAPELLI CON UNA LINEA QUASI SEMICIRCOLARE.



4- I NASTRI PIAZZATELI PULI O MENO QUI.



5- E IL NASO A QUESTA ALTEZZA.

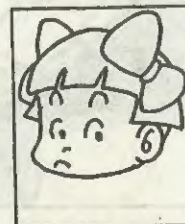


AKIRA TORIYAMA CONSIGLIA:

SICCOME E' UNA MOCCIOSA MOLTO SUSCETTIBILE, DISEGNIAMOLA CON CURA! A PROPOSITO, SE CAMBIATE LA PETTINATURA DIVENTA CHIVIL. PROVIAMO A VARIARE DEI MOTIVI RICORRENTI PER CREARE ILLUSTRAZIONI DIVERSE.



7- GLI OCCHI NON SONO GRANDI...

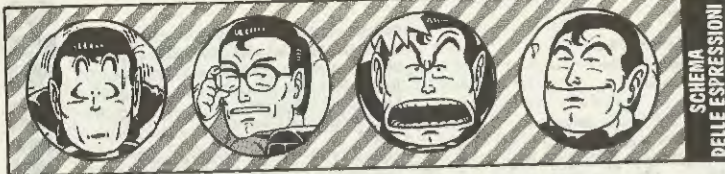


8- DISEGNATE LE SOPRACILIE ED IL FACCIALE.

KINOKO SARADA

I FIOCCHI VANNO DISEGNATI VOLUMINOSI, NON DIMENTICARTI I PUNTINI DELLA RASATURA SULLA NUCA.





SCHEMA
DELLE ESPRESSIONI



3- POI GLI OCCHI. SULLA STESSA LINEA ORIZZONTALE IMMAGINARIA.



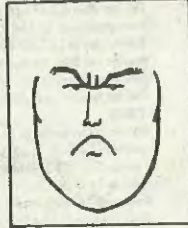
2- LE SOPRACCIGLIA VANNO DISEGNATE A TRATTI, NON TUTTE DI UN FIATO.



1- QUESTA VOLTA COMINCIO DIRETTAMENTE DAL NASO.



6- LA FORMA DEI CAPELLI E' QUESTA.



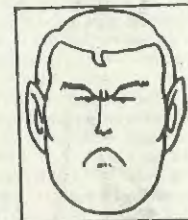
5- IL PROFILO DEL VOLTO, E' DIFFICILE, FATELO LENTAMENTE.



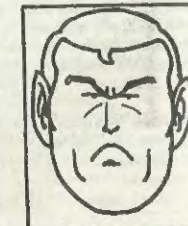
4- POI LA BOCCA, COSI' PIEGATA VERSO IL BASSO.

AKIRA TORIYAMA CONSIGLIA:

SUPPAMAN E' UN PERSONAGGIO COMODO, CONVIENE SAPERLO DISEGNARE BENE. CAMBIANDO DI UN PO' LA PETTINATURA DIVENTA FACILMENTE PARZAN O KENTA KURAAKU. E' IL COMODO TIPO DI PERSONAGGIO: DISEGNA UNO, PRENDI TRE!



7- POI LE ORECCHIE, APPUNTO.



8- PER ULTIME LE VENTRUGHE D'ESPRESSO.

SUPPAMAN

LA COSA PIU' DIFFICILE E' IL PROFILO DEL VOLTO! LA CARATTERISTICA PRINCIPALE E' IL FACCIONE ENORME.



DIFFICILE, VERO?!

